

СЕРГЕЙ ТОПОРКОВ

Adobe PHOTOSHOP CS

В ПРИМЕРАХ

ИНСТРУМЕНТЫ

КАНАЛЫ, МАСКИ,
СЛОИ

ФИЛЬТРЫ
И ЭФФЕКТЫ

ОБРАБОТКА
ФОТОГРАФИЙ



+CD-ROM



bhv®

Сергей Топорков

Adobe
PHOTOSHOP CS
В ПРИМЕРАХ

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2005

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Т58

Топорков С. С.

Т58 Adobe Photoshop CS в примерах. — СПб.: БХВ-Петербург, 2005. — 384 с.: ил.

ISBN 5-94157-526-2

Практическое руководство по графическому редактору Adobe Photoshop CS. На большом количестве примеров показаны методы работы с основными инструментами программы, слоями, масками, каналами, фильтрами. Описана техника применения эффектов. Особое внимание уделено вопросам устранения дефектов на фотоснимках и комплексной обработке растровых изображений. Книга содержит большое количество уникальных примеров и заданий. Диск содержит рисунки, использованные в качестве примеров, и необходимые для выполнения заданий файлы в формате PSD.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Рыбинский</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Елена Кашлакова</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Смирновой</i>
Корректор	<i>Наталья Першакова</i>
Дизайн обложки	<i>Игоря Цырульниковца</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 29.12.04.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 30,96.

Тираж 5000 экз. Заказ № 730

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.02.953.Д.006421.11.04 от 11.11.2004 г. выдано Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 5-94157-526-2

© Топорков С. С., 2005

© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2005

Содержание

Предисловие	1
Концепция	1
 ВВОДНАЯ ЧАСТЬ	 3
Работа с программой Photoshop	5
Основные форматы Photoshop	6
Создаем новое изображение	9
Основные элементы интерфейса	11
Что же нового в Photoshop CS?	25
Сканирование и сохранение изображения	32
Автоматизация работы	35
 Часть I. ЭЛЕМЕНТЫ ТЕХНИКИ	 49
Урок 1. Текст с подсветкой	52
Фильтр <i>Blur</i>	52
Что нового мы узнали	55
Урок 2. Создаем электрический текст	56
Фильтры <i>Wind</i> и <i>Ripple</i>	56
Что нового мы узнали	64
Урок 3. Создание логотипа по образцу	65
Инструменты <i>Shape</i> и <i>Move</i>	65
Что нового мы узнали	74
Урок 4. Эффект телеизображения	75
Использование <i>Marquee Tool</i>	76
Что нового мы узнали	79
Урок 5. Создание навигационной кнопки	80
Работа с Alpha Channel	80
Что нового мы узнали	86

Урок 6. Градиент и растушевка	87
Инструмент <i>Shape Tool</i> и связывание слоев.....	88
Что нового мы узнали.....	91
Урок 7. Использование градиента и кисти.....	92
Инструменты <i>Gradient</i> и <i>Brush</i>	92
Что нового мы узнали.....	98
Урок 8. Рисуем LCD-дисплей	99
Инструменты <i>Paintbrush</i> , <i>Color Dodge</i> , <i>Pen</i>	99
Что нового мы узнали.....	106
Урок 9. Продвинутая трансформация.....	107
Инструмент <i>Elliptical Marquee</i>	107
Что нового мы узнали.....	118
Урок 10. Закрепляем знания об инструментах выделения и о режимах смешивания.....	119
Инструмент <i>Magic Wand</i>	119
Что нового мы узнали.....	123
Урок 11. Создаем техно-шланг	124
Инструменты <i>Pen</i> и <i>Line</i>	124
Что нового мы узнали.....	137
Урок 12. Обобщаем знания об инструментах и слоях.....	138
Инструмент <i>Smudge</i>	138
Что нового мы узнали.....	148
Часть II. ИНСТРУМЕНТЫ, КАНАЛЫ, СЛОИ	149
Базовые понятия	151
Урок 13. Стили слоя	153
Текст-леденец.....	153
Что нового мы узнали.....	158
Урок 14. Кисть и стили творят чудеса.....	159
Создание капли	159
Что нового мы узнали.....	164
Урок 15. Применение <i>Lighting Effects</i>	165
Настройка сетки.....	165

Урок 16. Интересный стиль <i>Satin</i>	180
Создаем винты для металлической части робота	180
Что нового мы узнали.....	185
ЧАСТЬ III. ЭФФЕКТЫ	187
Урок 17. Работа 3D-фильтров	190
Фильтр <i>3D Transform</i>	190
Фильтр <i>Extrude</i>	190
Создание кубов методом экструзии	192
Создание кубов методом трансформации	194
Что нового мы узнали.....	196
Урок 18. Этот необычный фильтр <i>Liquify</i>.....	197
Функция <i>Stroke</i>	197
Фильтр <i>Liquify</i>	199
Рисуем флаг	202
Что нового мы узнали.....	206
Урок 19. Применение фильтров деформации	207
Рисуем текст в ореоле.....	207
Что нового мы узнали.....	214
Урок 20. Применение фильтров деформации и стилизации.....	215
Фильтры <i>Glass, Emboss</i>	216
Что нового мы узнали.....	223
Урок 21. Корректировка изображения после применения фильтров.....	224
Фильтры из категории <i>Render</i>	224
Что нового мы узнали.....	231
Урок 22. Работа с фильтрами разной категории	232
Фильтры <i>Difference Clouds, Chrome</i>	232
Что нового мы узнали.....	236
Урок 23. Создаем органический вентилятор.....	237
Применение фильтров <i>Radial Blur</i> и <i>Plastic Wrap</i>	237
Что нового мы узнали.....	242
Урок 24. Галерея фильтров.....	243
Фильтры <i>Grain, Neon Glow, Glowing Edges, Motion Blur</i>	243
Что нового мы узнали.....	249

Урок 25. Использование уровней	250
Применение фильтров <i>Extrude, Gaussian Blur</i>	250
Что нового мы узнали.....	256
Урок 26. Инструменты выделения и применения стилей.....	257
Применение <i>Reflected Gradient</i>	257
Что нового мы узнали.....	273
Часть IV. В ПОМОЩЬ ФОТОГРАФАМ.....	275
Урок 27. Три способа удаления эффекта красных глаз	278
Каналы.....	278
Цветокоррекция	281
Использование нового инструмента <i>Color Replacement</i> Photoshop CS.....	282
Что нового мы узнали.....	282
Урок 28. Чистка фотографий.....	283
Инструмент <i>Healing Brush</i>	283
Что нового мы узнали.....	286
Урок 29. Удаление эффекта засветления фотографии	287
Функция <i>Shadow/Highlight</i>	287
Что нового мы узнали.....	290
Урок 30. Рисуем кровь на человеке	291
Фильтр <i>Texturizer</i>	291
Что нового мы узнали.....	296
Урок 31. Слияние двух фотографий	297
Режим <i>Quick Mask Mode</i>	297
Что нового мы узнали.....	300
Урок 32. Учимся делать из черно-белой фотографии цветную	301
Применение кисти	301
Что нового мы узнали.....	304
Урок 33. Обработка фотографий при помощи уровней	305
Функция <i>Levels</i>	305
Что нового мы узнали.....	314
Урок 34. Эффект огня на человеке	315
Применение <i>Color Table</i>	315
Что нового мы узнали.....	321

Урок 35. Как получить из фотографии картину	322
Применение стилей	322
Что нового мы узнали.....	335
Урок 36. Скрытое изображение	336
Дублирование слоев.....	336
Что нового мы узнали.....	343
Урок 37. Подделка фотографий	344
Инструмент <i>Magnetic Lasso</i>	344
Что нового мы узнали.....	350
Урок 38. Коллаж.....	351
Веселый коллаж.....	351
Смысловой коллаж	356
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	361
Приложение 1. Таблица горячих клавиш.....	363
Приложение 2. Глоссарий	367
Приложение 3. Содержание компакт-диска.....	372
Предметный указатель	373

Предисловие

Существует множество книг по Photoshop: самоучители, справочники, энциклопедии... Но в большинстве случаев материал в этих пособиях является заунывым описанием элементов интерфейса с невнятным упоминанием о том, где это можно применить на практике, большинство стремится показать работу с инструментами, приводя в качестве примеров элементарное действие, которое пользователь может с таким же успехом выполнить сам, без использования книги. С таким положением вещей столкнулись многие мои знакомые, зачастую это заканчивалось отказом от книг и уходом на подготовительные курсы по Photoshop, что естественно ведет за собой серьезные финансовые затраты. Меня такое положение вещей с Photoshop по меньшей мере возмутило, как результат — данная книга. И прежде чем приступить к ее написанию, я попытался для себя решить: по какому пути пойти мне? Как сделать так, чтобы чтение этой книги не превратилось в скучное занятие по изучению Photoshop в теории для дальнейшего использования знаний на практике. Конечно же, это только ступень к познанию этой программы, но ступень, не встав на которую, нельзя подняться выше по лестнице, концом которой является профессиональное владение Photoshop!

Так что же это за путь? Изучение Photoshop мы начнем сначала с теории, как неотъемлемой части, а затем сразу перейдем к практическим примерам (трюки-уроки). Особенность заключается в том, что материал в предыдущих уроках будет часто использоваться в новых, таким образом, изучая новое, вы будете повторять старое. К сказанному можно добавить еще одну немаловажную деталь: вы будете получать удовольствие от того, что на какой бы стадии изучения ни находились, — вы уже выполняете вполне профессиональные задания сами. И поверьте, это гораздо больше приносит удовлетворения и пользы, нежели изучение Photoshop в теории с малым количеством практических занятий. Я уверен в том, что по окончании изучения материала книги вы сумеете овладеть Photoshop на достойном уровне.

Концепция

Начиная писать, я прекрасно понимал, что в рамках одной книги невозможно рассказать о всей многогранности и многофункциональности этой профессиональной программы. Photoshop — это не только вотчина профессионалов, это народная программа. Исходя из этого, был составлен план книги. Если она будет востребована, возможно, будет и второе ее издание, в

котором вы сможете узнать еще много нового для себя. Поэтому все свои пожелания, замечания или просто злобную критику вы можете посылать на **ajaks@tamb.ru**.

Книга ориентирована на средний уровень пользователя, который подготовлен к работе в операционной системе MS Windows, и разделена на части.

- Вводная часть — подготавливает начинающего пользователя к работе с компьютерной графикой в программе Adobe Photoshop. Для пользователей, ранее работавших с программой, будет показана автоматизация работы.
- Первая, вторая и третья части — объясняют основные понятия, обучают созданию сложных изображений. По мере изучения увеличивается сложность материала уроков.
- Четвертая часть — посвящена обработке фотографий.
- В приложениях глоссарий и горячие клавиши, а также описание компакт-диска.

Некоторые иллюстрации вынесены на цветную вкладку, ссылки на них снабжены префиксом ЦВ: например, рис. ЦВ–В22. Другие рисунки размещены на компакт-диске, ссылки на них снабжены префиксом CD: рис. CD–33.10.



ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

РАБОТА С ПРОГРАММОЙ PHOTOSHOP

Вводная часть.

Работа с программой Photoshop

Прежде, чем приступить к изучению Photoshop на практике, мне хочется вам рассказать о самом продукте, который так популярен среди любителей графики.

Итак, компания Adobe, официальный сайт <http://www.adobe.com>. Кто из профессиональных дизайнеров не знает о ней? Adobe Photoshop — непревзойденный редактор оцифрованных изображений, признанный всеми стандартом. Photoshop призван работать с растровой графикой, которая описывает объект цветными точками — *пикселями*, определенным образом размещаемыми в координатной сетке. В этом случае предмет описывается положением и цветом всех точек, из которых, как из мозаики, складывается единое целое. Редактируя растровые изображения, вы изменяете не линии, а точки. Растровая графика зависит от оптического разрешения, так как ее объекты описываются точками в координатной сетке определенного масштаба. В этом случае редактирование может изменить качество изображения, например, при изменении размеров объекта, у него могут расплыться края из-за перераспределения пикселей в координатной сетке. Воспроизведение растрового объекта на устройстве с низким оптическим разрешением снижает качество изображения.

Объем файла точечной графики однозначно определяется произведением площади изображения на разрешение и на глубину цвета (если они приведены к единой размерности). При этом совершенно неважно, что изображено на фотографии: белый снежный пейзаж с одиноким столбом вдалеке или сцена рок-концерта с обилием цвета и форм. Если три параметра равны, то размер файла будет практически одинаковым.

К сожалению, у растровой графики есть и недостатки, одним из которых является невозможность увеличения изображений для рассмотрения деталей. Поскольку изображение состоит из точек, то его увеличение приводит только к тому, что эти точки становятся крупнее. Никаких дополнительных деталей рассмотреть не удастся. Более того, увеличение точек раstra визуально искажает иллюстрацию и делает ее грубой (данное явление называется *пикселизацией*).

Растровая графика более реалистична по сравнению с векторной, ее нетрудно создать, достаточно отсканировать любое изображение. В векторной графике все изображения описываются в виде математических объектов-

контуров. Каждый контур представляет собой независимый объект, который можно перемещать, масштабировать и изменять. Векторную графику часто называют также объектно-ориентированной графикой. Значительным ее недостатком является программная зависимость: каждая программа сохраняет данные в своем собственном формате, вследствие этого изображение, созданное в одном векторном редакторе, как правило, не конвертируется в формат другой программы без погрешностей.

Вот список форматов векторной графики, их вам необходимо знать: WMF (Windows Metafile), CDR (CorelDRAW), AI (Adobe Illustrator Document), EMF (32 bit Windows Metafile format), DWG, DXF (AutoCad), 3DS (3D Studio), PRJ (3D Studio), EPS (Corel Draw, Adobe Illustrator), PDF (Adobe Acrobat).

Поддержка импортирования последнего (из перечисленных) векторного формата (PDF) появилась в новой версии Photoshop, позднее я расскажу вам, как это работает.

А сейчас поговорим подробнее об основных растровых форматах, используемых Photoshop.

Основные форматы Photoshop

PCX

Это типичный представитель старых форматов, был разработан для программы PC PaintBrush. В принципе, любая программа, работающая с графикой, должна поддерживать его. Он использует исключительно индексированный цвет. В настоящее время устарел и практически не применяется.

PSD

Для пользователей Photoshop он является очень интересным — это собственный формат (PhotoShop Document). Необыкновенно вместительный, поддерживающий всевозможные функции своего приложения, такие как слои, каналы, режимы цветовой коррекции, контуры и т. д. Существует поддержка всех типов цветовых моделей и растровых изображений, многоканальных изображений и дуплексов.

CPT

Этот формат применяется в Corel PHOTO-PAINT. Он так же, как и PSD, поддерживает слои, каналы, режимы цветовой коррекции, контуры. Выполняет схожие с PSD функции. CPT можно использовать в работе с CorelDRAW.

BMP

Этот формат, разработанный и предназначенный для Windows, распознается всеми приложениями, работающими в этой среде. Применяет индексированные цвета либо цветовую модель.

JPEG

Формат JPEG тоже имеет свою расшифровку — Joint Photographic Experts Group. Предназначен для сохранения растровых файлов со сжатием по алгоритму с потерей информации. В этом формате отсутствуют дополнительные каналы, но включена поддержка работы с полноцветными изображениями в моделях CMYK, RGB и Полутоновый.

JPEG 2000

Новый вариант формата JPEG, тоже допускающий высокие степени сжатия за счет снижения качества изображения. Сжимает он неплохо, и заметной потери качества не замечено, однако широкой популярности не приобрел, возможно, явление временное.

GIF

Формат GIF (Graphics Interchange Format) был создан специально для Интернета, он до сих пор пользуется большой популярностью. Позволяет ограничивать палитру используемых цветов: предлагаемые им варианты — 64, 128, 256. Безусловно, это сказывается на качестве, но если вы имеете дело с контрастным изображением однотонной поверхности или четкой границей между цветами, эффект будет совсем другим. При использовании данного формата вы получаете большую степень сжатия, нежели при работе с JPEG, без заметной потери качества. Более того, появляется возможность создавать изображения с прозрачным фоном, делать анимацию, и все это в одном GIF-файле. Именно поэтому в GIF сохраняется большинство элементов Web-страниц (баннеры, кнопки и др.).

Примечание

Формат работает только с индексированными изображениями.

PNG

PNG (Portable Network Graphics) — ближайший конкурент GIF. Разработан как бесплатная альтернатива GIF. Имеет эффективный алгоритм сжатия без потерь информации. В отличие от формата GIF, PNG поддерживает передачу 24-битового, полноцветного RGB и индексированного изображения цвета.

PCD

Формат PCD (Photo CD) разрабатывался как часть технологии цифровой фотографии. Поддерживает возможность определения разрешения изображения при его импорте. Вы не можете сохранять файлы в формате PCD при помощи Photoshop 7.0.

EPS

Формат EPS (Encapsulated PostScript) предназначен для полиграфии. Это описание изображения на языке PostScript. Как и сам язык PostScript, EPS является универсальным средством описания не только растровых, но и векторных изображений. Поддерживается большинство цветовых моделей, хранение информации о растривании, дополнительные каналы, контуры, кривые калибровки, сжатие по практически любым алгоритмам.

TIFF

TIFF (Tagged Image File Format) был создан в качестве универсального формата для хранения сканированных изображений с цветовыми каналами. Формат позволяет хранить изображения с любой глубиной цвета. Включена поддержка параметров растеризации дополнительных каналов масок, калибровочной информации, различных алгоритмов сжатия без потерь информации. Формат TIFF рассчитан в большей степени на типографскую печать. При сохранении иллюстраций в этом формате не используется ни один из методов компрессии — вы получаете максимально возможную степень качества, соответствия сохраненной копии оригиналу. Наверное, поэтому TIFF и остается единственным форматом, используемым в профессиональном дизайне, для хранения изображений высокого качества. К недостаткам данного формата можно отнести его объем: изображения, сохраненные в TIFF, будут "съедать" приличное количество места на вашем жестком диске.

С форматами мы познакомились, и прежде, чем перейти к дальнейшему изучению материала, упомянем основные рабочие качества программы Adobe Photoshop CS:

- ☐ возможность создания многослойного изображения. Причем любой элемент изображения может быть сохранен в собственном отдельном слое, который можно редактировать. Финальный результат можно сохранить как в оригинальном, многослойном виде (PSD-формат), так и слить все слои в один, сохранив их в соответствующем формате (JPEG, GIF, PNG и т. д.);
- ☐ инструменты Photoshop позволяют добавлять текстовые вставки в любой участок изображения, набирая текст поверх любого изображения, потом его можно легко редактировать;

- ☐ профессиональные инструменты для редактирования отдельных участков изображения;
- ☐ несколько десятков инструментов для рисования, вырезания контуров изображения;
- ☐ возможность совмещения изображения;
- ☐ работа с текстурами, образцами;
- ☐ возможность работы с большим количеством популярных форматов изображений;
- ☐ общий формат файлов для различных платформ;
- ☐ возможность многоступенчатой отмены совершенных действий;
- ☐ возможность подключения дополнительных плагинов;
- ☐ большое разнообразие встроенных фильтров;
- ☐ работа с цветами — здесь Photoshop нет равных;
- ☐ возможность редактирования изображения как в RGB, так и в CMYK.

Создаем новое изображение

Итак, запускаем Adobe Photoshop и выполняем команду **File | New** (Файл | Новый).

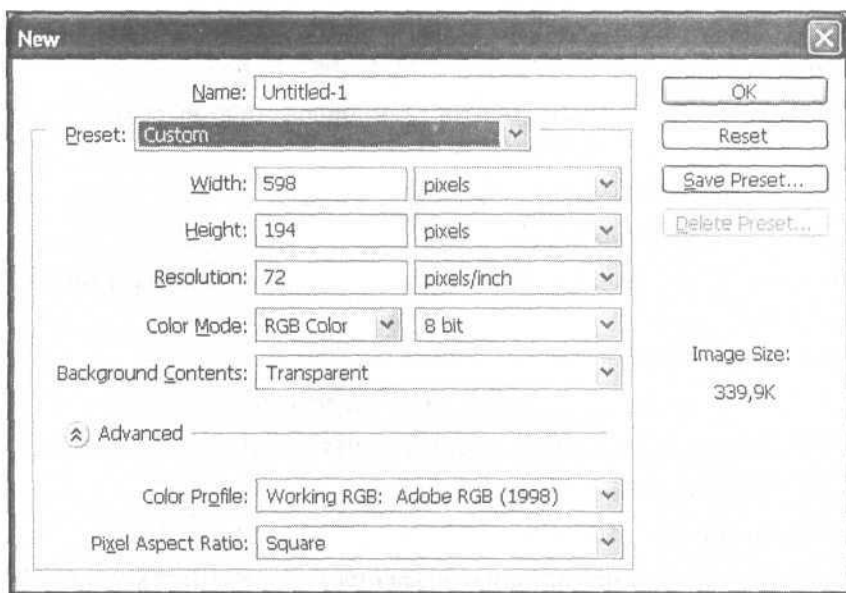
В диалоговом окне **New** (Новый) вам предоставляется возможность задания параметров нового изображения (рис. В1).

- ☐ В верхней части в поле **Name** (Имя) вводится название документа, далее указывается шаблон при указанном масштабе изображения.

Совет

Вы можете выбрать конкретные образцы, например, вам нужно выполнить бланк письма, но вы не помните точные значения ширины и высоты. Смело выбирайте из списка шаблонов предложенный вариант: он так и называется **Letter** (Письмо). Подробно останавливаться на этом я не буду, нам чаще придется сталкиваться с выборочными опциями: **Custom** (Выборочный).

- ☐ В рамке шаблона указываются параметры **Height** (Высота) и **Weight** (Ширина), которые и определяют размер документа. Эти параметры можно задать как в сантиметрах, так и в пикселах.
- ☐ Следующая строка — **Resolution** (Разрешение) — определяет, сколько пикселей будет приходиться на каждый дюйм (либо сантиметр) пространства области.

Рис. В1. Диалоговое окно **New**

Замечание

Если вы будете создавать изображение с разрешением 500, то при размере шрифта 6 пунктов он будет достаточно большим, но если вы выберете разрешение 3, то даже шрифт 72 пункта будет выглядеть очень мелким.

☐ Строку выбора **Color Mode** (Цветовой режим) и количество битов сейчас мы рассматривать не будем, помните только одно: если вы создаете изображение, которое собираетесь распечатывать на цветном принтере, выберите **CMYK**.

☐ **Background Contents** (Цвет фона) — задает цвет заднего плана.

Переходим к рассмотрению **Advanced** (Дополнительный) (набор опций, который появился в версии CS).

☐ **Color Profile** (Цветовой профиль) — принимает следующие значения:

- **Adobe RGB (1998)** — рекомендуется для печатной продукции с большим диапазоном цветов;
- **Apple RGB** — служит для эмуляции Photoshop 4.0 и ниже;
- **ColorMatch RGB** — альтернатива **Adobe RGB 1998**, но с менее удачными характеристиками;
- **sRGB** — предназначен для мониторов среднего качества, ориентирован на Web, не годится для печатной продукции;

- **Monitor RGB** — помогает корректно сопоставить RGB-режим монитора с цветовой гаммой таких программ, как Adobe GoLive (мощный инструмент для создания, построения и управления wWeb-сайтами);
- **ColorSync RGB** — соответствует отображению RGB, как в панели управления Apple ColorSync (в операционной системе Mac OS).

□ **Pixel Aspect Ratio** (Коэффициент сжатия пиксела) — здесь вы можете выбрать, в какой видеосистеме создавать данное изображение с учетом ее специфики. Останавливаться мы на этом не будем, параметры, о которых я не упомянул, на мой взгляд, на данном этапе не так важны.

Вот так и создаются новые изображения, ничего здесь сложного нет.

Основные элементы интерфейса

В левой части окна (рис. В2) находится панель с набором инструментов, с которыми нам придется работать, назначение каждого вы узнаете из последующих уроков.

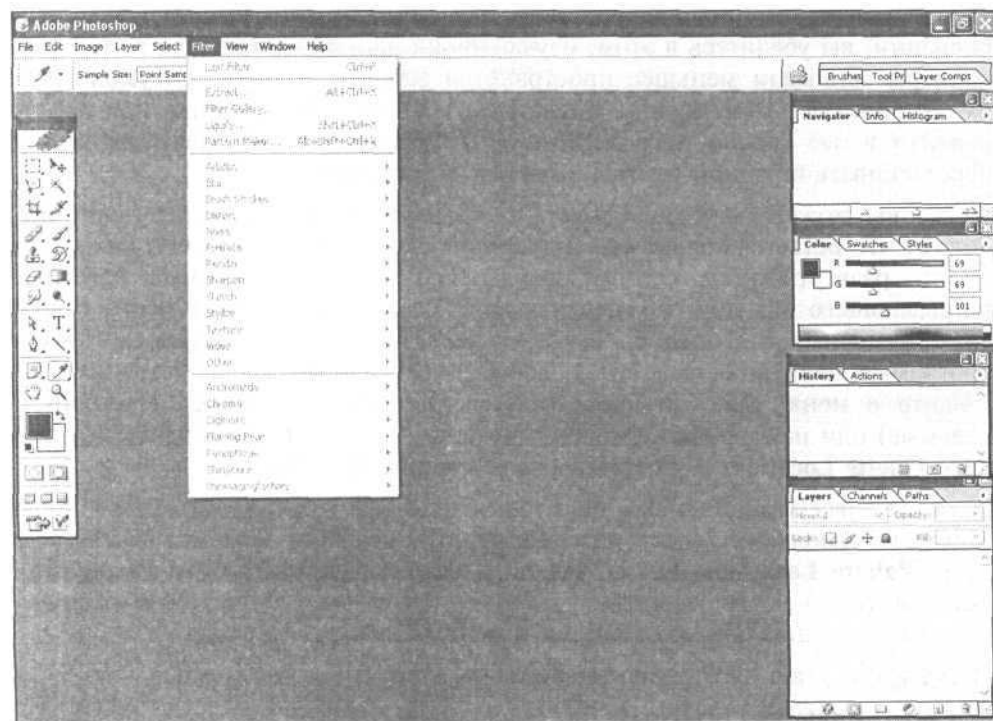




Рис. В2. Интерфейс программы

Многие инструменты существуют в разных модификациях. Например, инструмент выжигания **Burn** можно заменить **Sponge** (Губка), магнитное лассо — многоугольным, градиент — заливкой (см. рис. В3).

На этой панели вы можете изменять **Foreground Color** (Цвет переднего плана) и **Background Color** (Цвет заднего плана).

Ниже находятся кнопки смены режимов: **Quick Mask** (Быстрая маска)  и **Normal** (Нормальный)  режим. Первым мы будем пользоваться при работе с фотографией, когда станем совмещать два фото в одном.

Еще ниже располагаются три кнопки смены режимов отображения Photoshop. И наконец, кнопка передачи изображения в Image Ready (Программа, поставляющаяся вместе с Photoshop, служит для подготовки изображений к публикации в Интернете).

В правой части заголовка окна находятся кнопки файлового браузера, **Brushes** (Кисти) , установки инструментов **Tool Presets** (Установки инструментов)  и **Layer Comps** (Компоновка слоев)  (новая функция Photoshop, о которой еще будет сказано). Справа в окне располагаются группы палитр. С их помощью можно выполнять многие операции, вы убедитесь в этом, изучая уроки данной книги. Для того чтобы палитры занимали меньшее пространство рабочей области, по умолчанию их объединили в одну группу. Сделать доступной любую палитру или просто перейти в нее можно посредством меню **Window** (Окно). Палитры можно перетаскивать из одной группы в другую за заголовок.

Также вы можете минимизировать (частично скрыть) палитры (частично, потому что остается только маленькая полоска). Для этого нужно нажать на кнопку разворачивания, которая находится слева от пиктограммы крестика, закрывающего палитру. По умолчанию Photoshop запоминает место расположения палитр, т. е. куда бы вы ее ни перетаскивали, при следующем запуске программы палитра останется на своем месте. Если вас это не устраивает, то зайдите в меню **Edit | Preferences | General** (Редактирование | Настройки | Главные) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<K> и снимите флажок **Save Palette Locations** (Сохранить расположение палитр).

Если вы совсем запутались с палитрами и хотите восстановить их расположение по умолчанию, вам надо выполнить команду **Window | Workspace | Reset Palette Locations** (Окно | Рабочая область | Перезагрузить Расположение палитр). А вот при первой установке Photoshop CS они будут располагаться следующим образом (как раз по умолчанию):

- ☐ **Navigator | Info | Histogram** (Навигатор | Инфо | Гистограмма);
- ☐ **Color | Swatches | Styles** (Цвета | Образцы | Стили);
- ☐ **History | Actions** (История | Действия);
- ☐ **Layers | Channels | Paths** (Слои | Каналы | Контуры).

Есть в наличии еще три палитры: **Brushes** (Кисти), **Tool Presets** (Установки инструментов) и **Layer Comps** (Компоновка слоев). Если первые две (**Brushes** и **Tool Presets**) присутствовали в предыдущей версии Photoshop, то палитра **Layer Comps** — нововведение. Эта группа представляет некое подобие папки избранного в браузерах, только не для ссылок, а для любимых палитр. Но обо всем по порядку.

Как было сказано ранее, у каждого инструмента имеются дополнительные опции, которые находятся в верхней части окна. Так, на рис. В3 показаны опции инструмента **Burn Tool** (Инструмент выжигания).

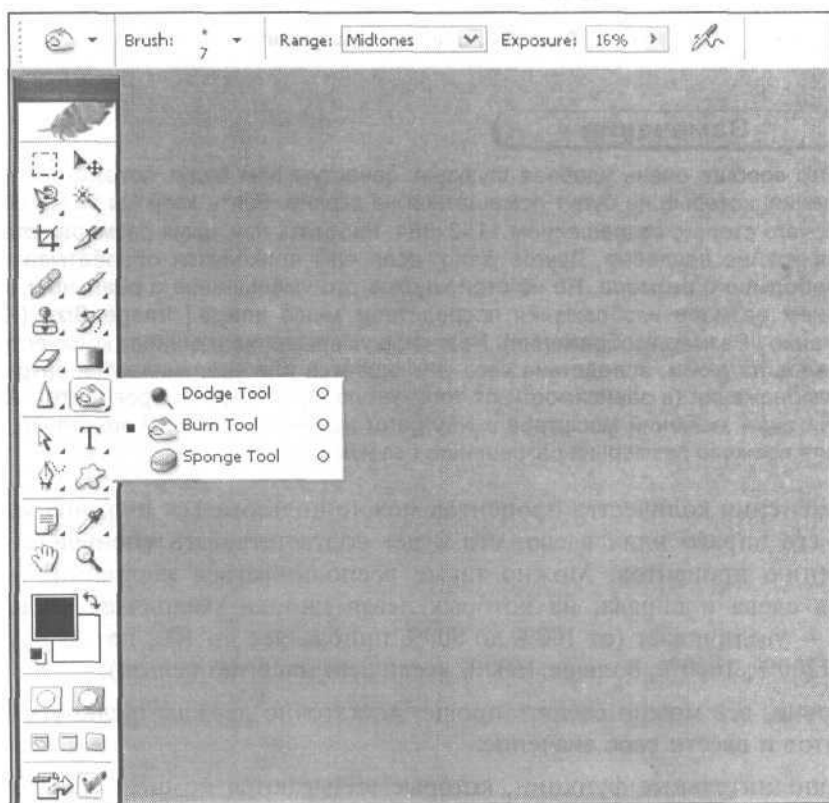


Рис. В3. Панель инструментов

Вкладка *Navigator*

Самая первая рассматриваемая нами вкладка — **Navigator** (Навигатор) (рис. В4). В своем окне она отображает уменьшенный вариант изображения.

Поле, в котором находится значение 50%, отображает размер изображения в процентах на данный момент.

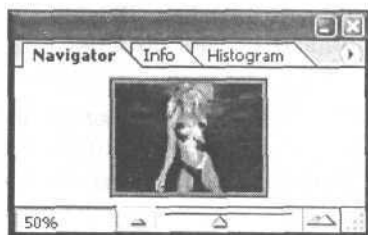


Рис. В4. Вкладка Navigator

Замечание

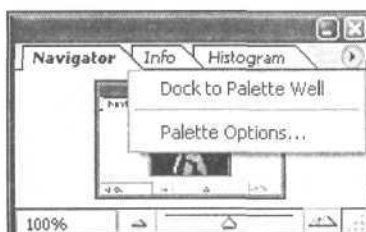
Это вообще очень удобная функция: зачастую вам будут попадаться изображения, которые не будут помещаться на экране. Взять хотя бы те же обои рабочего стола с разрешением 1152×864. Работать при таких размерах становится крайне неудобно. Другое дело, если вам приходится обрабатывать фото небольшого размера. Но не стоит путать это уменьшение с реальным изменением размера изображения посредством меню **Image | Image Size** (Изображение | Размер изображения). Реальное уменьшение изменяет количество пикселей на дюйм, вследствие чего уменьшается или увеличивается разрешение изображения (в зависимости от того, какую вы операцию проводите). А модификация значений масштаба в **Navigator** изменяет размеры визуально, оставляя прежние размеры и разрешение без изменения.

Для изменения количества процентов можно пользоваться ползунком, передвигая его вправо или влево, что будет соответствовать уменьшению или увеличению процентов. Можно также воспользоваться кнопками, находящимися слева и справа, из которых левая кнопка уменьшает масштаб, а правая — увеличивает (от 100% до 800% прибавляет по 100, потом идут значения 1200%, 1600%; больше 1600% увеличить масштаб нельзя).

Безусловно, все можно сделать проще, достаточно дважды щелкнуть в поле процентов и ввести свое значение.

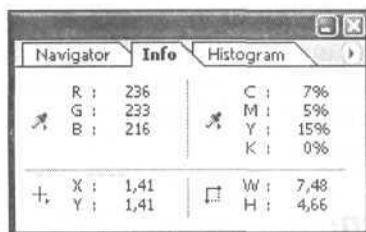
Есть дополнительные функции, которые вызываются по щелчку на стрелке в правом верхнем углу (рис. В5). Так, у навигатора есть только две дополнительные функции:

- ☐ **Dock to Palette Well** (Добавить в хорошие палитры), это и есть функция добавления выбранной палитры в избранные, со всеми вытекающими последствиями;
- ☐ Другая функция — **Palette Options** (Опции палитры) — изменяет цвет окантовки уменьшенного изображения в окне **Navigator** (Навигатор).

Рис. В5. Опция **Dock to Palette Well**

Вкладка *Info*

На этой вкладке показываются цветовые составляющие пиксела, на который в данный момент указывает курсор (рис. В6). Также здесь размещаются сведения о цветовых стандартах (максимум, четырех), которые выбраны на изображении. Еще здесь показываются координаты по осям *X* и *Y* курсора. При открытом окне модификации цвета отображается информация о цветовых стандартах до и после изменений.

Рис. В6. Вкладка **Info**

На вкладке может показываться различная информация, в зависимости от выбранного инструмента. Например, когда вы создаете какое-либо выделение, то показывается расстояние между точками.

Рядом с каждым из режимов, а если быть точным, то слева, находится пипетка со стрелкой. При щелчке по ней левой кнопкой мыши выдается такой список:

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Actual Color; | <input type="checkbox"/> HSB; |
| <input type="checkbox"/> Proof Color; | <input type="checkbox"/> CMYK; |
| <input type="checkbox"/> Grayscale; | <input type="checkbox"/> Lab Color; |
| <input type="checkbox"/> RGB; | <input type="checkbox"/> Total Ink; |
| <input type="checkbox"/> Web; | <input type="checkbox"/> Opacity. |

Все это режимы цвета, которые приводятся для справки. Реально мы будем использовать на практике только следующие:

- ☐ **Grayscale** — шкала серого;
- ☐ **RGB** (Красный, Зеленый, Синий) — наверняка у вас в данный момент изображение именно в этом режиме;
- ☐ **CMYK** (Голубой, Пурпурный, Желтый, Черный) — этим режимом мы будем пользоваться при последующей распечатке изображения на принтере;
- ☐ **Web** — индексированный цвет, преимущественно для Интернета.

Еще одна немаловажная функция — **Opacity** (Непрозрачность), она показывает степень непрозрачности слоя, впоследствии вы на деле познакомитесь, что это значит.

Чаше всего вам, как дизайнерам, нужно будет сравнение цветовых режимов RGB и CMYK. Дело в том, что в полиграфии при распечатке используется CMYK, каково же будет разочарование, если вы создали изображение в режиме RGB, а, распечатав, увидели расхождение цветов. Несомненно, Photoshop позволяет спокойно создавать изображения в RGB для различных принтеров, но прогресс не стоит на месте, и иногда не стоит рисковать. Все вышесказанное подводило к одной из функций данной вкладки, в частности, отображению информации о CMYK. Если рядом с информацией о цвете стоит восклицательный знак, то это значит, что цвет выходит за пределы палитры CMYK, т. е. при печати он изменит свой оттенок. Ну, с этим, я думаю, мы разобрались.

Вкладка *Histogram*

Теперь переходим к следующей вкладке — **Histogram** (Гистограмма) (рис. В7). Это новая вкладка, появившаяся только в этой версии Photoshop.

Манипуляции с ней позволяют одним движением мыши узнать, сколько на вашем рисунке пикселей, в которых яркость в канале **Green** (Зеленый) имеет значение от 11 до 174 или какой процент площади изображения захватывает цвет с яркостью выше 65%. Чрезвычайно полезная вкладка.

Сразу хочу сказать о ее дополнительных опциях. Щелчком по стрелке вы получаете возможность отображения в **Compact View** (Компактный просмотр) (стоит по умолчанию), **Expand View** (Расширенный просмотр) и **All Channels View** (Просмотр всех каналов), также на вкладке имеются опции отображения дополнительной статистики:

- ☐ **Mean** (Среднее) — представляет среднее значение интенсивности;
- ☐ **Std Dev** (Среднеквадратичное отклонение) — показывает значительные изменения интенсивности;

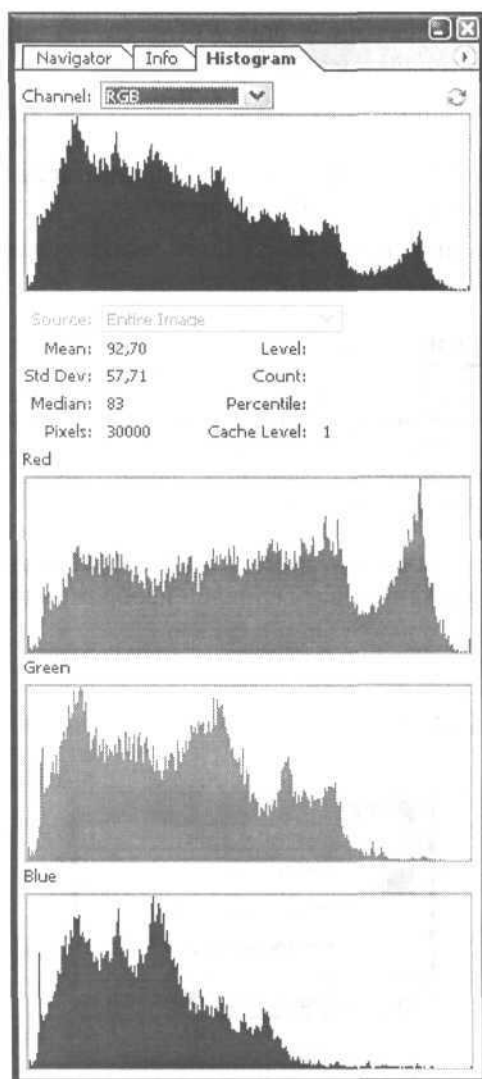


Рис. В7. Вкладка **Histogram**

- ☐ **Median** (Медиана) — показывает среднее значение в диапазоне значений интенсивности;
- ☐ **Pixels** (Пиксели) — представляет общее количество пикселей, используется для расчета самой гистограммы;
- ☐ **Level** (Уровень) — отображает уровень интенсивности области, расположенной ниже указателя;

- ☐ **Count** (Индекс) — показывает общее количество пикселей, соответствующих уровню интенсивности ниже указателя;
- ☐ **Percentile** (Процентиль) — отображает совокупное число пикселей непосредственно перед указателем или ниже нижнего уровня указателя. Это значение выражается в процентном отношении всех пикселей в изображении, от 0% в левом краю к 100% в правом;
- ☐ **Cache Level** (Уровень кеш) — показывает, что текущий кеш изображения использовал функцию создания гистограммы.

Примечание

Если опция **Use Cache for Histograms** (Использовать кеш для гистограмм) активна в **Memory and Image Cache Preferences** (Настройки памяти и кеш изображения), то гистограмма будет работать быстрее. Внести свои изменения можно в **Edit | Preferences | Memory & Image Cache** (Редактирование | Настройки | Настройки памяти и кеш изображения).

Гистограмма может существенно помочь вам в обработке фотографий благодаря наглядному отображению всех каналов изображения.

Палитра **Color**

Палитра **Color** (Цвет) (рис. В8) предназначена для выбора и смешивания цветов.

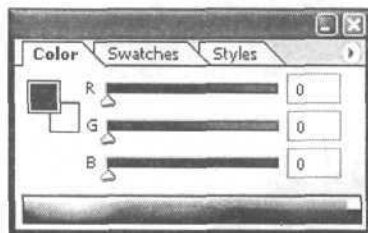


Рис. В8. Палитра **Color**

Цвета могут применяться на изображении при помощи какого-либо инструмента рисования или команд, таких как **Fill** (Залить). Из дополнительного меню палитры можно выбирать цветовой режим изображения; в основном здесь присутствует тот же набор режимов, что и в **Info** (Информация). Поэтому не будем заострять на этом внимание. Однако стоит упомянуть о других функциях, которые наверняка вас заинтересовали:

- ☐ **Copy Color As HTML** (Копировать цвет как HTML) — полезен для Web-дизайнеров, так как копирует выбранный вами цвет в виде HTML-кода, который можно вставлять в Web-страницу;

- ☐ **RGB Spectrum** (Красный, Зеленый, Синий спектр);
- ☐ **CMYK Spectrum** (Голубой, Пурпурный, Желтый, Черный спектр);
- ☐ **Grayscale Ramp** (Градации серого);
- ☐ **Current Color** (Текущий цвет);
- ☐ **Make Ramp Web Safe** (Цвета для сохранения в Интернете).



Эти пункты выполняют функцию набора цветов по образцам, когда вам нужно выбрать цвет исходя только из определенного набора цветов, относящихся к какому-то конкретному цветовому режиму.

Замечание

Смешивать цвета можно, передвигая ползунки. Чтобы быстро выбрать цвет, просто щелкните на панели с образцами, размещенной внизу вкладки **Color**. Также вы можете выбрать цвет с помощью **Color Picker** (Выбор цвета). Щелкните один раз по **Background Color** (Фоновый) или **Foreground Color** (Основной цвет) (по аналогии с палитрой инструментов), если он в данный момент является активным, либо дважды, если он не активен.

Палитра **Swatches**

Палитра **Swatches** (Образцы) (рис. В9) — вкладка для ленивых.

Если вам не хочется искать среди спектров палитр какой-либо цвет, то **Swatches** (Образцы) — для вас. Она имеет огромный набор уже готовых, часто используемых цветов. Вам остается только выбрать. Отдельные образцы можно добавлять или удалять из палитры. С помощью команд меню можно загружать, присоединять и сохранять палитры цветов, определенные пользователем. Используя кнопки управления, можно создавать новый образец —  и удалять — .

Палитра **Styles**

Палитра **Styles** (Стили) изображена на рис. В10. В принципе, это любимая палитра начинающих пользователей, потому что здесь собрана внушительная коллекция готовых стилей для применения их в изображении. Однако она может пригодиться не только начинающим. Используется она для применения сохраненных прежде определенных эффектов или их сочетаний. Например, мы будем с вами сохранять созданный нами стиль в уроке 14.

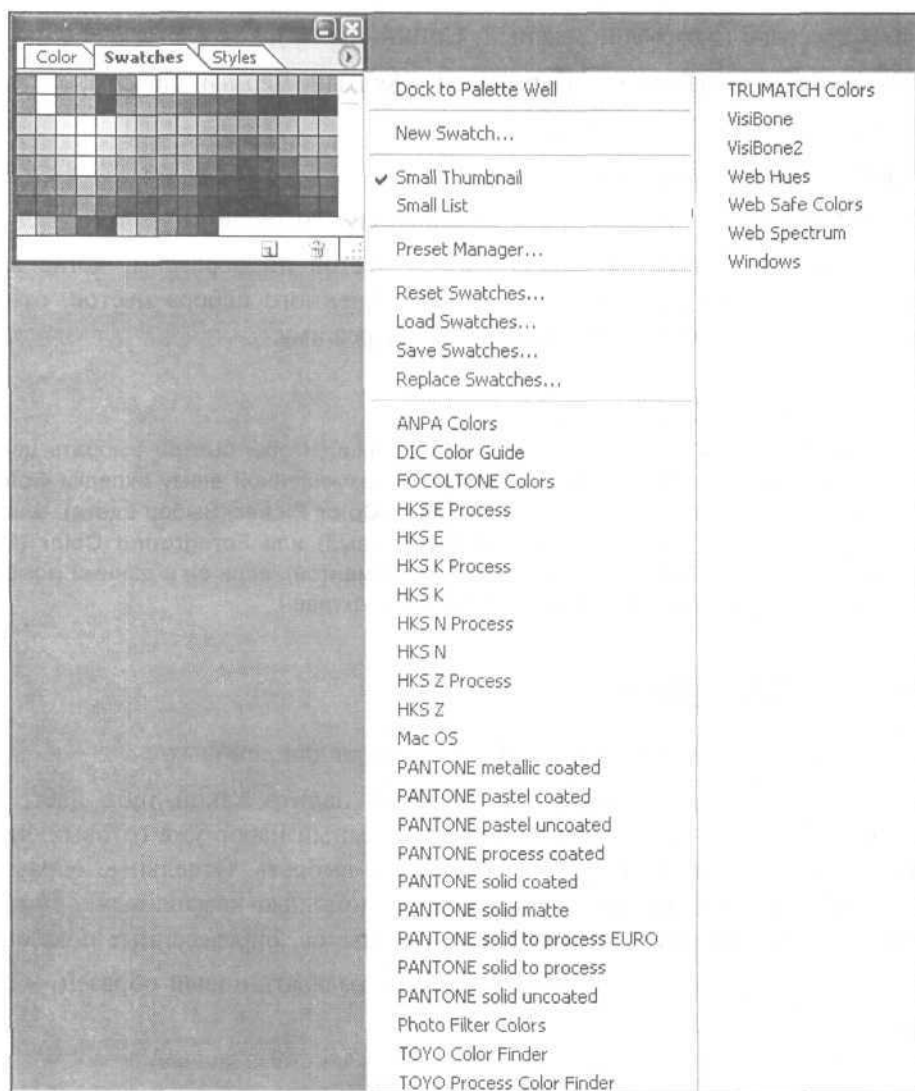





Рис. В9. Палитра Swatches

Рассмотрим основные элементы палитры, используемые в работе:

- ☐ создание нового стиля ;
- ☐ удаление стиля ;
- ☐ очистка стиля слоя .

Примечание

Пропустим пока рассмотрение группы **History/Actions** (История/Действия), так как об этом будет отдельный разговор.

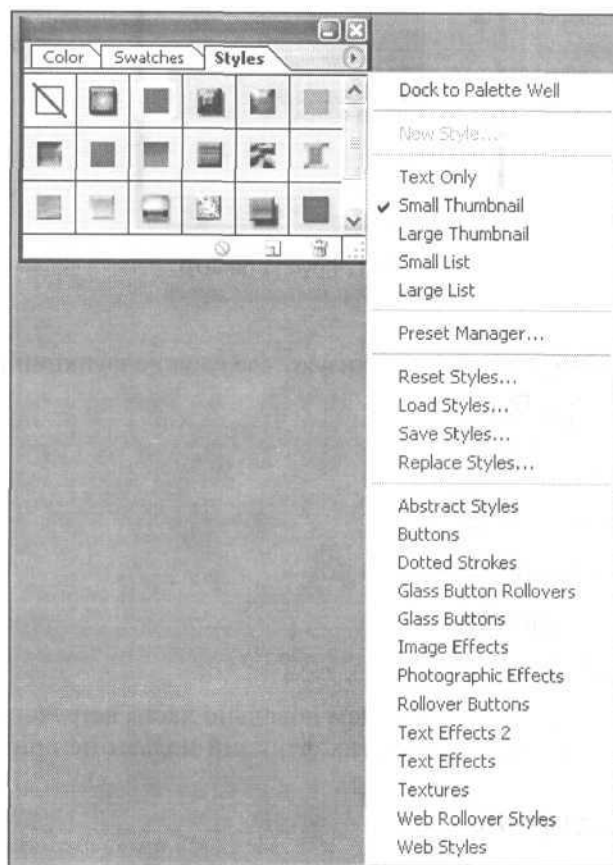


Рис. В10. Палитра **Styles**

Палитра **Layers**

Палитра **Layers** (Слои) представляет собой группу инструментальных палитр (рис. В11).

Перед вами основная палитра, именно с ней мы будем работать постоянно. Это святая святых. Работая с этой палитрой можно достичь превосходных результатов. В нижнем ряду представлен ряд кнопок управления палитрой.

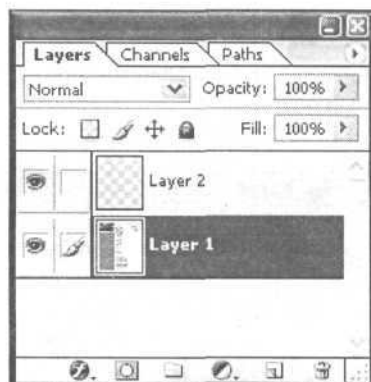








Рис. В11. Группа палитр с активной палитрой **Layers**

Слева направо кнопки палитры реализуют следующие функции (см. рис. В2):

- ☐ добавление стилей ;
- ☐ добавление масок ;
- ☐ добавление установок ;
- ☐ добавление настраиваемого слоя ;
- ☐ создание нового слоя ;
- ☐ удаление слоя .

С остальными параметрами мы будем довольно часто встречаться в уроках, а на данном этапе вам объяснение этих функций пользы не принесет.

Палитра *Channels*

Палитра **Channels** (Каналы) показана на рис. В12. В данной палитре отображается один или более каналов (например, в СМЯК), которые составляют изображение. Также с ее помощью можно создать альфа-каналы, которые можно использовать для сохранения выделенных областей; не один раз мы будем с вами загружать эти каналы для придания определенных эффектов, но об этом мы поговорим с вами позже.

Палитра *Paths*

Палитра **Paths** (Контур) изображена на рис. В13. Очень удобная палитра, особенно когда приходится рисовать либо создавать сложные объекты. Впрочем, вы сами оцените ее со временем.

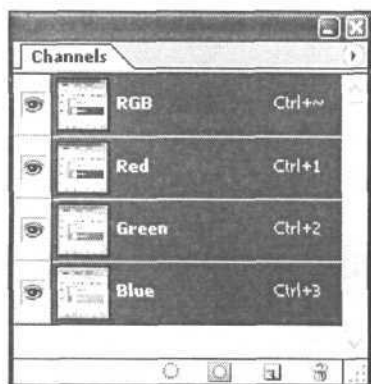






Рис. В12. Палитра Channels



Рис. В13. Палитра Paths

Обратим внимание на следующие функции этой палитры:

- ☐ создание нового канала ;
- ☐ удаление нового канала ;
- ☐ загрузка канала как выделения ;
- ☐ сохранение выделения как канала .

Группа **History | Actions** (История | Действия) представляет собой самый интересный, точнее, полезный набор палитр. Многие, наверное, знают, что самые первые версии Photoshop позволяли отменять только последнее действие, в то время как у его конкурентов была возможность многоуровневой отмены. В настоящее время невозможно представить себе, что вы, создавая многослойное изображение с множеством стилей, объединили все слои в один и нечаянно каким-то инструментом испортили ваше творение, а вер-

нуться хотя бы на 7 шагов возможности нет. Функция отмены и по сей день незаменима.

Палитра *History*

Палитра **History** (История) изображена на рис. В14.



Рис. В14. Палитра **History**

Она представляет собой список совершенных вами действий, причем нижняя строчка будет соответствовать последнему совершенному действию. Для того чтобы вернуться на момент совершения какого-либо действия, нужно щелкнуть по нему в данной палитре. Существует два режима данной палитры: линейный и нелинейный.

В *линейном* режиме при выделении и последующем удалении одного из предыдущих событий или возобновлении редактирования изображения с более раннего события все следующие события (их детали станут тусклыми) будут удалены.

В *нелинейном* режиме можно выделить или удалить ранее произошедшее событие без потери последующих. Как и в предыдущих палитрах, нужно вызвать дополнительные опции, затем выбрать **History Options** (Опции палитры). Потом уже вам решать, устанавливать флажок **Allow Non-Linear History** (Разрешить нелинейность событий) или нет (рис. В15). Данные режимы можно менять в любой момент редактирования изображения.

Очень важной для нас функцией палитры **History** является возможность создания **Snapshot** (Снимок). Снимки хранят в себе расположение слоев, их стили, непрозрачность, заполнение и т. д. Благодаря им появляется возможность не сохранять разные версии документа, если отличие составляет только добавленная запятая в тексте. Недостаток функции заключается в сохранении снимка, потому что оно выполняется только, когда документ открыт и не закрывался, в противном случае при закрытии снимки удаляются.

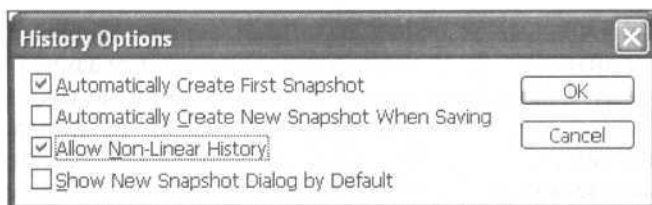


Рис. В15. Окно History Options

Палитра Actions

Последняя в обзоре палитр — **Actions** (Действия) (рис. В16). Главная ее функция — автоматизация обработки изображений. Дает возможность записывать даже клавиатурные комбинации. Позволяет применить записанный набор действий как к одному изображению, так и к целым группам.



Рис. В16. Палитра Actions

Что же нового в Photoshop CS?

CS, он же 8.0

Расположение этой информации именно в данном месте, после получения базовых знаний, неслучайно. Зная вышеизложенный материал, вы, уважаемые читатели, сможете реально оценить достоинства рассматриваемой версии Photoshop. Да, действительно, что же нового? Этот вопрос интересовал

и меня, когда я впервые услышал о данной версии продукта. Многие не спешили переходить на CS, да и по форумам ходили сказки о сбоях нового продукта, поэтому с процессом перехода были серьезные проблемы. Но желание испробовать новую версию пересилило боязнь предполагаемых недоработок, и я все же решился обновить свой старенький седьмой Photoshop, о чем несколько не жалею. Потому что на деле оказалось все по-другому.

Сразу оговорюсь, что новации можно описывать долго, я постараюсь называть все, но остановиться на ключевых. Прежде всего, фирма Adobe отказалась от традиционной маркировки новых версий продукта, раньше версии шли подряд: 6.0, 7.0, без каких-либо буквенных обозначений, теперь же название CS соответствует сокращению от английского Creative Suite (Творческий набор). Это обозначение обусловлено выпуском целого ряда продуктов Adobe под маркировкой CS (Photoshop, ImageReady (который поставляется с Photoshop), GoLive, Illustrator и т. д.). Что это? Веяние моды? Возможно, но это название было признано пользователями. В новой версии продукта появилась возможность импортировать RAW-файлы с цифровых камер (особенность формата RAW заключается в том, что информация получается из матрицы без обработки). Нет, конечно же, такая возможность была и раньше, только для этого требовалась установка отдельных плагинов, которые сначала нужно было искать, а потом еще и установить.

Файловый браузер

Компания Adobe с каждой новой версией продолжает совершенствовать свой файловый браузер (рис. В17). По сути дела, это самостоятельная программа с множеством функций (рис. В18).



Рис. В17. Вызов файлового браузера

Можно сортировать изображения, вращать, искать, назначать метаданные и ключевые слова для дальнейшего быстрого поиска (здесь проходит аналогия с HTML, где вы тоже используете метаданные для того, чтобы поисковая машина могла быстро найти), запускать пакетную обработку графических данных, назначать список избранного и т. д. Многие системы имеют графические браузеры, поэтому вы без труда разберетесь в этих функциях. Обладателей цифровых камер интересует функция прямой работы с аппаратами. Вот неполный список поддерживаемых типов камер: Olympus, Minolta, Nikon, Fuji, Canon. Я думаю, что Adobe выпустила вполне приличный файловый браузер, не без недостатков, но все же неплохой.

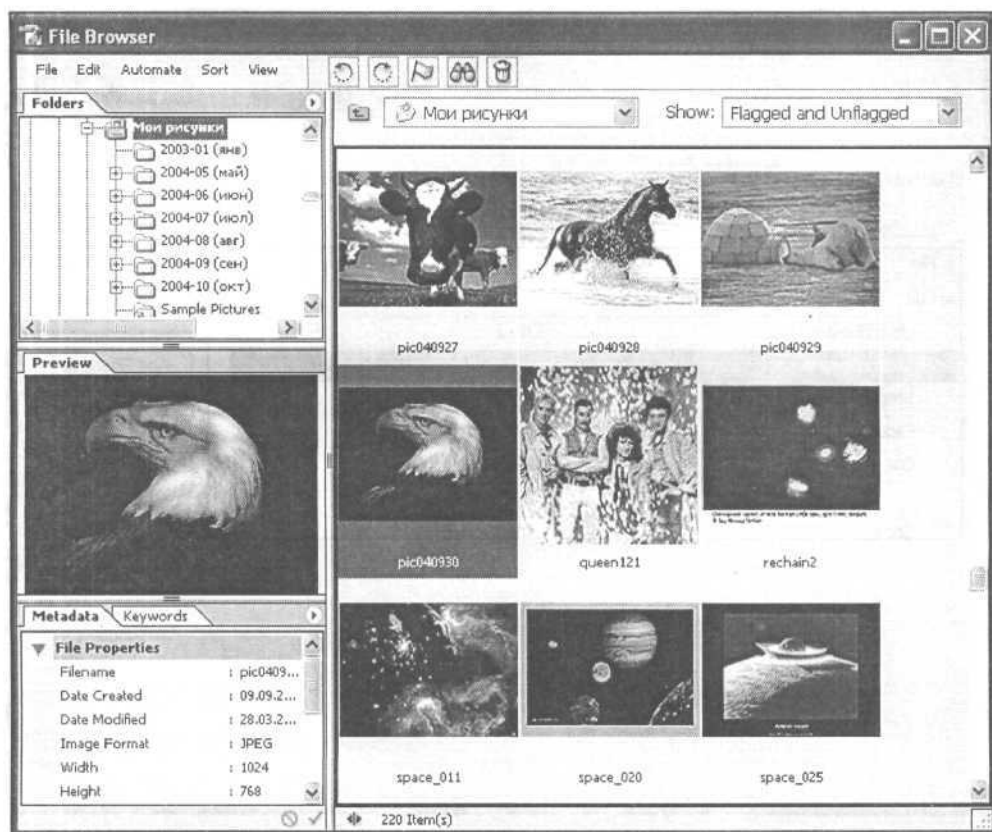


Рис. В18. Окно файлового браузера

Настройка горячих клавиш

Появилась возможность настраивать горячие клавиши (hot keys) по своему усмотрению. Вот уж действительно есть, где разгуляться, особенно если вы путаетесь в море клавиатурных сочетаний. Итак, выполните комбинацию клавиш <Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<K> для входа в опции настройки. Взгляните на рис. В19.

Замечание

Лично я не рекомендую вам менять все сочетания. Предположим, вам по работе предложат сделать что-то в Photoshop на другом компьютере. Разве будете вы сидеть и перенастраивать все горячие клавиши? По собственному опыту знаю, что так и хочется нажать какие-то полюбившиеся сочетания. В этой книге будут описываться только стандартные горячие клавиши.

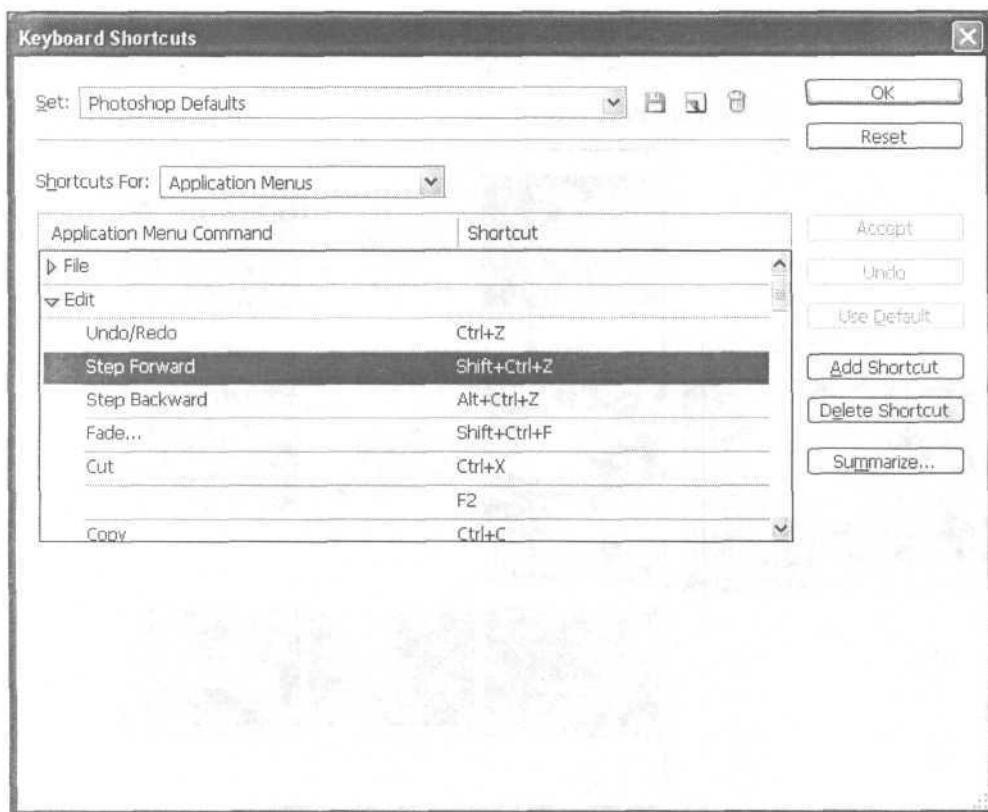


Рис. В19. Окно настройки горячих клавиш

Функция *Shadow/Highlights*

Эта функция — чрезвычайно полезное нововведение. Она позволяет осветлять темные участки фотографии. Звучит не совсем заманчиво. Пользователи, которые перешли со старых версий Photoshop, наверняка скажут, что такие опции были и раньше. Согласен, и назывались они **Levels** (Уровни) и **Curves** (Кривые). Однако работа с уровнями и кривыми довольно сложна, и чтобы обработать сильно засветленные или затемненные участки, приходится изрядно повозиться. Порой нужно накладывать много слоев, по отдельности затирать определенные участки. С новой версией Photoshop все это — в прошлом, точнее, вы по-прежнему можете возиться с уровнями и кривыми, они присутствуют и в CS. Итак, возможности функции **Shadow/Highlights** (Тень/Подсветки) можно посмотреть на рис. В20, а потом на рис. В21.



Рис. В20. Изображение до применения **Shadow/Highlights**

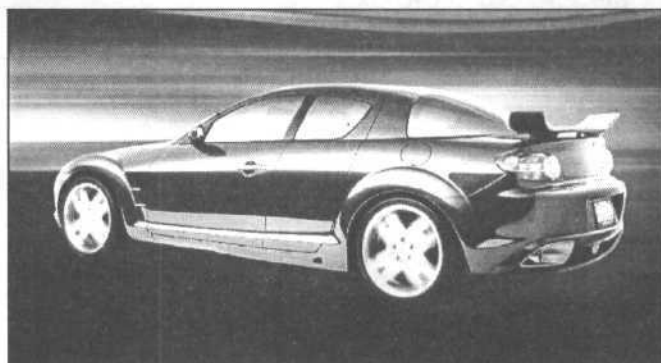


Рис. В21. Изображение после применения **Shadow/Highlights**

Функция вызывается посредством меню **Image | Adjustments | Shadow/Highlights** (Изображение | Настройка | Тень/Подсветки).

Я использовал значения по умолчанию. При обработке фотографий мы с вами подробнее коснемся данной функции.

Меню **Photo Filter**

Находится в меню **Image | Adjustments** (Изображение | Настройка). Читатели, увлекающиеся фотографиями, наверное, знают о старом способе корректировки цветового баланса фотографии путем помещения цветной линзы перед объективом камеры. Именно это и выполняет функция **Photo Filter** (Фото-фильтр) (рис. ЦВ–В22 и результат на ЦВ–В23).

Меню *Color Replacement*

Color Replacement (Заменитель цвета) — позволяет перекрашивать в любой цвет любую поверхность. С ним мы встретимся, когда будем делать из черно-белой фотографии цветную (рис. ЦВ–В24), результат представлен на рис. ЦВ–В25.

Меню *Filter Gallery*

Раньше пользователям Photoshop, не знающим, какие действия выполняет тот или иной фильтр, приходилось применять его, а затем, если фильтр не понравился, заходить в палитру **History** (История) и отменять его действие.

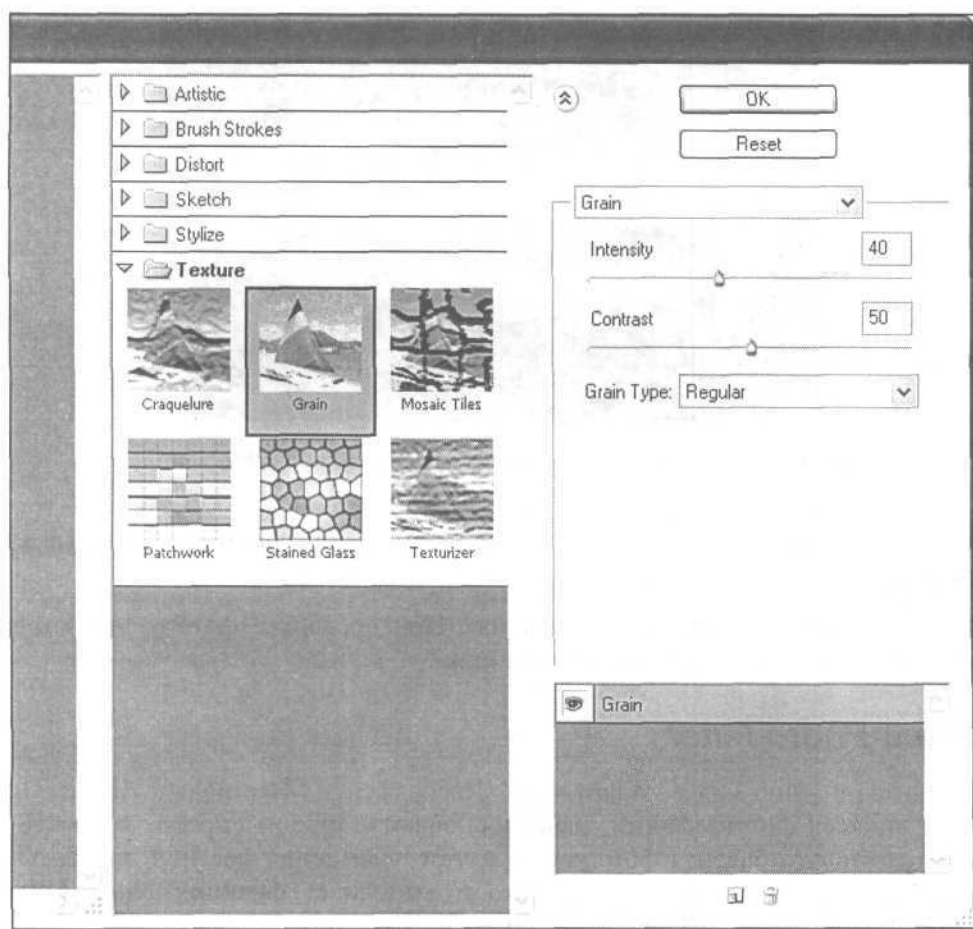


Рис. В26. Галерея фильтров **Filter Gallery**

А если изображение большого расширения будет обрабатываться долго? К тому же, фильтров там не пять штук, что тогда? Дискомфорт в работе чувствовался. Но с появлением CS многое изменилось. Теперь у вас есть возможность предварительного просмотра фильтра. Вы в реальном времени можете наблюдать, как исказит фильтр ваше изображение, более того, имеется возможность сочетания сразу нескольких фильтров перед окончательным применением (рис. В26).

Также в новой версии Photoshop добавились новые фильтры:

- ☐ **Fibers** (Волокна) в группе **Render** (Рендер) — создает волокна;
- ☐ **Average** (Среднее) в группе **Blur** (Размытие) — вычисляет среднее.

Меню *Layer Comps*

Меню **Layer Comps** (Компоновка слоев) позволяет создать снимок слоев, поддерживает видимость слоев, их позицию в документе и примененные стили. Но не путайте **Layer Comps** с функцией **Snapshot** (Снимок), так как компоновка слоев хранит информацию только о состояниях слоя!

Для применения (сохранения расположения слоев) нового **Layer Comps** достаточно щелкнуть на кнопке создания (выглядит, как и в других палитрах), а для использования (в случае возврата к необходимому расположению слоев) следует щелкнуть слева от названия конкретного **Layer Comps**.

Текст по контуру

Обещанная возможность наконец-то появилась. Теперь вы можете совмещать использование **Path** (Контур) и текста для создания красивых надписей.

PSB

Adobe включила в новую версию Photoshop возможность создания, редактирования, сохранения файлов больших объемов. Дело в том, что ранние версии продукта не поддерживали файлы объемом больше 2 Гбайт. Теперь вы можете создавать изображения разрешением 300 000×300 000 точек, с глубиной цвета до 56 каналов. Ограничусь лишь упоминанием таких нововведений, как возможность сохранения файла в SWF-формате, процесса конвертирования в PDF-формат. Уверен, что когда вы дойдете уже до середины книги, вы без чьей-либо помощи сможете делать такие элементарные вещи, главное, верить в себя, чтобы достичь высоких результатов.

Сканирование и сохранение изображения

Мы с вами уже познакомились с основными форматами графики, используемыми в Photoshop. Но многих, наверное, интересует тема сканирования. У значительной части пользователей Photoshop имеются фотоаппараты и сканеры, и им уже не терпится посмотреть, как это сделать правильно. Что ж, попробуем разобраться.

Немного теории

Для того чтобы ввести в компьютер фотографии, картинки, слайды, используют сканирующее устройство либо цифровую камеру. Вы можете обрабатывать данные либо в программе Photoshop, либо в программном обеспечении сканера (или камеры). Если вы собираетесь впоследствии распечатывать ваше изображение, то над подборкой материалов стоит посидеть подольше, ибо изображение должно быть качественным. Определенные модели сканеров уменьшают количество цветов на изображении, тем самым придавая большую контрастность, имейте это в виду. В таких случаях нужно брать исходное изображение с хорошим балансом цветов. Качество изображения после сканирования напрямую зависит от типа сканера. На данный момент существуют две основных технологии оцифровки изображения сканером:

- **CCD (Charge Coupled Device, прибор с зарядовой связью — ПЗС).** Метод для получения данных об изображении использует приемный элемент под названием CCD. Эта технология известна уже много лет и применяется также в аппаратах факсимильной связи, видеокамерах и других устройствах;
- **CIS (Contact Image Sensor).** Данный способ тоже использует приемный элемент, здесь его роль выполняет CIS. Этот элемент состоит из линейки датчиков, непосредственно воспринимающих световой поток от оригинала, причем линейка имеет ширину, равную ширине рабочей области сканера, а оптическая система (зеркала, призма, объектив) полностью отсутствует.

Более качественные изображения получаются при использовании сканеров с технологией CCD, но CIS стоят дешевле. Какой технологии отдадите предпочтение вы, я не знаю, но догадываюсь.

Сканирование с помощью программного обеспечения сканера

С любым сканером поставляется определенный набор программного обеспечения, у разных моделей он может отличаться, но основные функции зачастую называются одинаково и совпадают. Попробуем рассмотреть их на практике, которая, как известно, является критерием истины.

Положите рисунок или фотографию в сканер и щелкните по кнопке **Preview** (Предварительный просмотр).

Примечание

Иногда встречается **PreScan** (Предварительная информация о сканировании).

Прежде чем мы начнем предварительное сканирование, нужно проверить и при необходимости изменить ряд параметров.

Величина **Resolution** (Разрешение) задается в количестве пикселей на дюйм. Чем больше разрешение, тем больше в изображение входит точек, а значит, тем более детально выполнится сканирование.

Примечание

При увеличении разрешения неумолимо прибавляется вес изображения.

Не ставьте слишком большие разрешения, пользы от этого ожидать не стоит. Вполне подойдет и 200—300 dpi (величина, характеризующая разрешающую способность устройств, обозначает количество точек на дюйм по горизонтали и вертикали, которое может воспроизвести данное устройство), но уж если вам обязательно нужно распечатывать это изображение в полиграфических целях, смело ставьте 600 dpi.

Теперь загляните в опции **Scan Mode** (Режим сканирования). Здесь вам предлагают три режима:

- ☐ **Grayscale** (Полутонный);
- ☐ **Black-and-White Line Art** (Черно-белый);
- ☐ **Color** (Цветной).

Сканеры средней ценовой категории позволяют получить изображения с глубиной цвета 12—14 бит, в то время как более продвинутые модели открывают возможность сканирования 16 бит на канал. Недостатками режима **Color** являются невозможность сохранения многослойного изображения и недоступность некоторых опций для 16-битового изображения. Поэтому перед распечаткой лучше ставить 8-битовый режим. Изменяется режим в Photoshop посредством меню **Image | Mode** (Изображение | Режим). После установки всех параметров смело можно нажимать кнопку **Scan** (Сканировать).

Сканирование посредством Photoshop

После установки программного обеспечения для сканера у вас в Photoshop в меню **File | Import** (Файл | Импорт) должен появиться либо модуль, носящий имя вашего сканера, либо строка меню **Twain_32**, либо вообще пункт **WIA**.

Если этого не произошло, то модуль сканера должен находиться в папке Adobe Photoshop\Plug-Ins\Import-Export. Конечно, ваши драйверы тоже должны быть совместимыми с WIA или Twain. WIA — скоростной протокол и ориентирован больше на работу с цифровыми камерами, к тому же работает он только в опе-

рациональных системах Windows ME/NT/2000/XP. Существенным для нас недостатком будет являться отсутствие оцифровки негативов и слайдов.

Теперь для доступа к вашему сканеру можно использовать Photoshop посредством меню **File | Import | WIA** (Файл | Импорт | WIA) или **File | Import | Twain_32** (Файл | Импорт | Twain_32). Конечно, Photoshop сам ничего не сканирует, а служит для передачи данных в программу сканера, однако забывать про эту функцию не стоит, потому что после сканирования программа откроет изображение в Photoshop, где вы и будете его редактировать.

Сохранение

Сохранение результатов работы делается посредством меню **File | Save** (Файл | Сохранить).

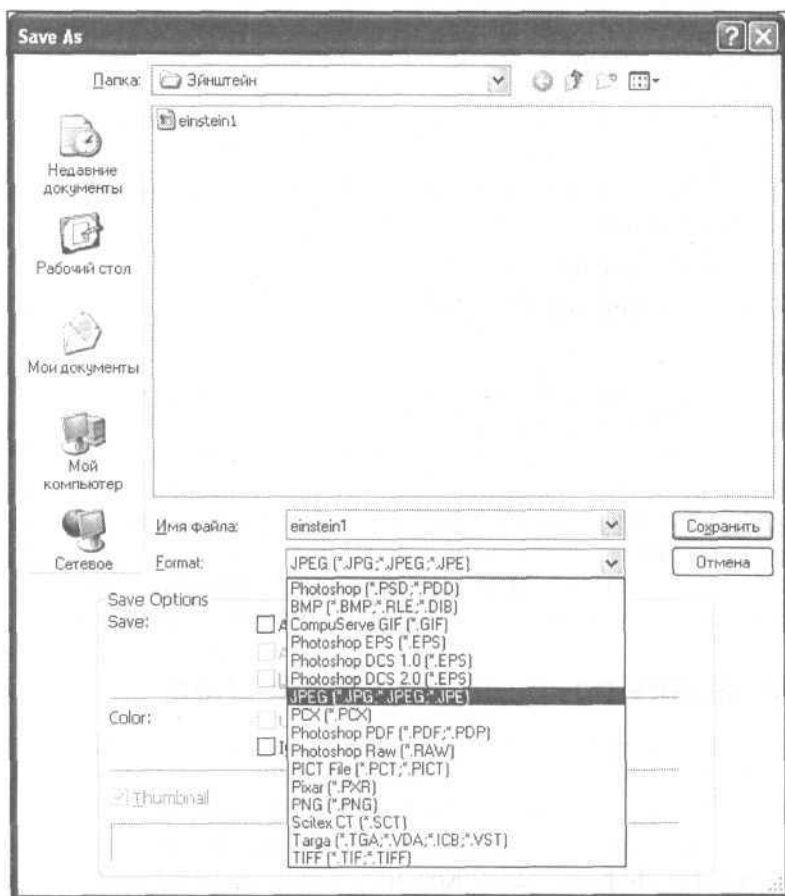


Рис. B27. Окно Save As

После данного действия, если изображение ранее не сохранялось, Photoshop спросит у вас название, формат и сохранит его, а вот если изображение ранее сохранялось, то программа обновит его без предупреждения. Более интересные возможности нам открывает функция **Save As** (Сохранить как), которая вызывается через меню **File | Save As** (Файл | Сохранить как) (рис. В27).

Нужно четко помнить, что многослойные изображения сохраняются только в форматах Photoshop PDF, Photoshop, Advanced TIFF.

Еще одна полезная функция **Save As a Copy** (Сохранить как копию): в этом случае к названию изображения будет приписываться слово *Copy* (Копия), а если это уже вторая копия, то будут добавляться соответствующие цифры. Очень удобная функция. Существуют другие дополнительные функции, но их рассмотрение выходит за рамки данной книги.

Автоматизация работы

Мы уже встречались вскользь с **Actions** (Действия), но я считаю необходимым объяснить процесс автоматизации работы в Photoshop. Данный материал понравится не только ленивым людям. Как известно, каждый человек стремится сэкономить время без потери качества.

Действие, оно же **Action**, представляет собой записанную последовательность команд меню, движений, произведенных инструментами, и т. д. Список довольно велик. Имеется замечательная возможность сохранять последовательность небольших шагов и вкладывать их всего лишь в один **Action** (Действие), для подготовки некоторого числа изображений к печати. Или для перевода группы изображений в определенный цветовой режим.

Как было упомянуто раньше, **Action** (Действие) управляется соответствующей палитрой. Существует два режима данной палитры: **List** (Список) (рис. В28) и **Button** (Кнопочный) (рис. В29).

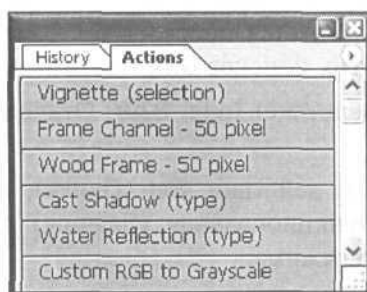


Рис. В28. Режим списка

В режиме списка можно записывать дополнительные команды, удалять их, записывать набор действий или одно действие в файл для последующего применения. Также дается возможность использовать паузы.

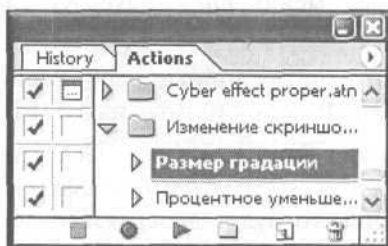


Рис. В29. Кнопочный режим

Кнопочный режим представляет тот же набор действий, только выполненный в другом оформлении — с текстом и подсветкой. Параметры, определяющие стилевое оформление данного режима, можно изменять с помощью **Action Options** (Опции действий) в списке дополнительных функций палитры. Каждому действию может быть сопоставлена определенная клавиша. Получить доступ к действию можно также посредством **Droplets** (Капли) — это мини-приложения, созданные из действий. Для того чтобы применить к группе файлов набор действий, достаточно переместить заголовок в папку с необходимыми файлами на пиктограмму **Droplet**.

Теперь переходим к созданию Action (Действие).

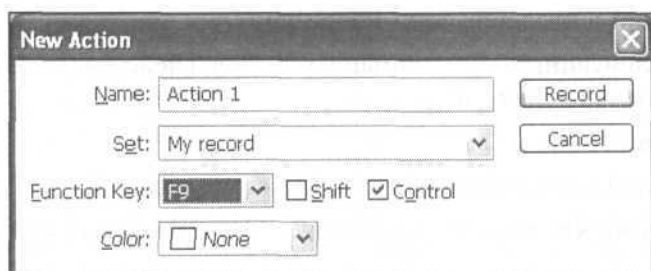
1. Прежде всего, создайте папку, куда вы будете собирать созданные вами Actions (Действия). Нажмите на кнопку в виде папки, после чего появится диалоговое окно, в котором вам будет предложено ввести название. Введите "My record".
2. Теперь мы будем записывать действия, используя готовое изображение, для этого подойдет любой рисунок обоев для рабочего стола. Напомню вам, что документ открывается посредством команды **File | Open** (Файл | Открыть), после недолгих поисков открываем нужный файл.

Далее создайте Action (Действие) (рис. В30). Откроется окно создания **New Action** (рис. В31).

1. Указываете **Name** (Имя) действия, **Set** (Папка), куда вы будете записывать, **Function Key** (Функциональная клавиша) для его вызова и **Color** (Цвет) для кнопочного режима.
2. После нажатия **Record** (Запись) можно записывать.



Рис. В30. Создание нового действия

Рис. В31. Диалоговое окно **New Action**

Примечание

В Action (Действие) нельзя записывать действия инструментов рисования **Brush**, **Rubber Stamp**, **Eraser** и др.

А вот список возможных действий:

- ☐ установка некоторых значений в окне **Preferences** (Предпочтения);
- ☐ выбор опций инструмента;
- ☐ использование палитр **Color**, **Swatches**, **Styles** и **Channels**;
- ☐ работа инструментами **Eyedropper** (Пипетка), **Magic Eraser** (Волшебный ластик), **Shape** (Форма) и **Slice** (Срез).

Примечание

При создании Action (Действие) используйте только относительную величину (проценты), потому что при использовании конкретных данных (дюйм, например) может попасться изображение меньшего размера, и ваш набор команд работать не будет.

Запись команд


Выполните несколько команд, которые вы хотите записать в Action (Действие). Например, нажмите латинскую букву <M>, затем левой кнопкой мыши проведите по изображению, сделав таким образом выделение, потом выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<X>. (Вам не обязательно на данном этапе знать, для чего нужен тот или иной инструмент, с ними мы еще познакомимся, сейчас важен принцип создания Action (Действия) для

последующей автоматизации.) В палитре активна кнопка в виде кружка, обозначающая запись (что вполне логично, вспомните магнитофон). Для остановки записи нажмите на кнопку в виде квадрата (также вы можете нажать клавишу <Esc>). После этих нехитрых операций можете посмотреть, как выглядят они в представлении Photoshop.

Итак, набор записанных вами команд в Action (Действие) должен выполнять приблизительно следующую последовательность:

- ☐ **Set Selection** (Создание выделения);
- ☐ ширина, высота и прочие параметры самого выделения;
- ☐ **Cut** (Вырезать), что вполне соответствует тем действиям, которые мы выполняли.

Сочетание клавиш <Ctrl>+<X> вырезает область, созданную инструментами выделения. В большинстве программ это сочетание клавиш выполняет те же функции, например, в Проводнике MS Windows, редакторе MS Word, графическом редакторе Paint и др.

В итоге мы имеем простенькую операцию вырезания определенной части изображения, пусть несложную в исполнении, но автоматизированную. Для проверки работоспособности Action (Действие) откройте произвольное изображение и нажмите кнопку **Play** (Проиграть), и вы увидите, что на изображении вырежется определенная часть. Как было сказано ранее, записанные действия имеют иерархическую структуру. Для проигрывания какого-то определенного набора команд достаточно найти его на палитре и дважды щелкнуть по нему 

Замечание

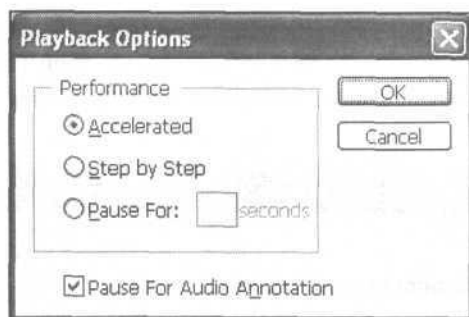
Не ко всем Action (Действие) это подходит, у некоторых открываются дополнительные свойства, так что лучше используйте кнопку **Play**.

Воспроизведение

Также у вас есть возможность управлять воспроизведением Action (Действие), для этого войдите в дополнительное меню рассматриваемой нами палитры и выберите **Playback Options** (Опции воспроизведения) (рис. B32).

Здесь вам позволено изменять следующие опции:

- ☐ **Accelerated** (Ускоренное) — максимально быстрое воспроизведение;
- ☐ **Step by Step** (Шаг за шагом) — вам представится список команд в данном Action (Действие). Затем при последовательном их прохождении, точнее, перед выполнением, будет выделяться соответствующая команда;

Рис. В32. Окно **Playback Options**

- ☐ **Pause For <...> seconds** (Пауза через <...> секунд), аналогичен предыдущему, но здесь вы задаете интервал перехода к следующему шагу;
- ☐ **Pause For Audio Annotation** (Пауза для звуковой аннотации) — используется для вставки звукового сообщения между интервалами.

Операции с действиями

Теперь разберемся с основными операциями: копирование, перемещение, удаление. Тут вам не щелкнуть правой кнопкой мыши для того, чтобы сделать выбранные операции посредством пункта контекстного меню. Нельзя здесь и удалить Action (Действие), нажав клавишу <Delete>. Для копирования придется перетаскивать его в нужное место, удерживая клавишу <Alt>. Если в момент перетаскивания не нажимать <Alt>, то Action (Действие) просто переместится.

Примечание

Старайтесь избегать таких операций, как **Save** (Сохранить), так как иногда сохраняется информация работы только на первом этапе.

Иногда случается так, что записанные команды не работают или работают, но неправильно, происходит это из-за некорректной записи. Дело в том, что в существующее действие можно вставить команду при помощи функции **Insert Menu Item** (Вставить пункт меню) из меню палитры **Actions** (Действия). Но в этом случае у вас пропадает возможность записывать параметры, которые устанавливаются при создании.

Программа откроет диалоговое окно, в котором пользователь должен ввести команду, и только после этого воспроизведение будет возобновлено. Вот поэтому в таких ситуациях и используются паузы. Вставлять их не составляет труда. Для этого при создании Action (Действие) остановитесь на нужном месте для паузы. Если действие уже создано, то щелкните по его имени левой

кнопкой мыши. И пауза будет вставлена после него. В дополнительном меню палитры **Actions** (Действия) выберите пункт **Insert Stop** (Вставить паузу), вам откроется диалоговое окно, как на рис. В33, и введите текст сообщения.

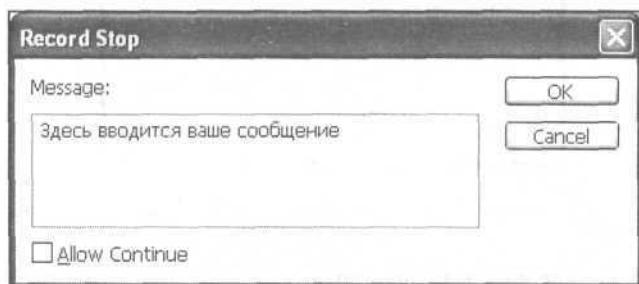


Рис. В33. Диалоговое окно **Record Stop**

Примечание

Это сообщение будет появляться только во время приостановки действий.

Наверняка вас заинтересовала строчка **Allow Continue** (Разрешить продолжение). Прежде чем продолжить, взгляните на рис. В34.

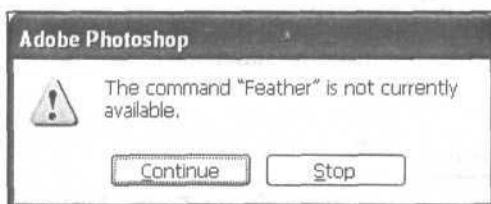


Рис. В34. Окно разрешения продолжения

Для кого-то эта функция может показаться полезной, смысл ее в возможности продолжить воспроизведение без выполнения действий вручную. Для завершения вставки паузы щелкните по кнопке **OK**. Команда **Stop** (Стоп) будет вставлена после выделенной на первом шаге команды.

Многих, наверное, заинтересовал вопрос удаления Action (Действие). Спешу исправить свое упущение. За эту функцию отвечает кнопка в виде корзины на палитре. Вам нужно выделить необходимое действие и нажать на эту кнопку. Для дублирования Action (Действие) его достаточно перетащить на кнопку **Create New Action** (Создать новое действие).

Для того чтобы посмотреть опции определенного Action (Действия), дважды щелкните по нему.

Примечание

Не у всех действий есть возможность сделать это точно таким же способом, большинство из них просто запустится.

Следующая кнопка, которую мы рассмотрим, называется **Toggle Dialog on/off** (Переключатель диалога вкл/выкл) (рис. В35).



Рис. В35. Toggle Dialog on/off

Контроль операций с помощью модальных окон осуществляется путем установки пауз в последовательности команд. Включить данную функцию можно для любой команды или инструмента, ограничение здесь только в том, что она должна использовать диалоговое окно, при работе с которым приходится нажимать клавишу <Enter>. Если включен режим **Toggle Dialog on/off**, то при появлении такого окна можно будет изменять опции выполнения команды, а можно ничего не менять и просто нажать **ОК**.

Сохранить Action (Действие) можно посредством дополнительного меню палитры, пункт называется **Save Action** (Сохранить действие).

Примечание

Вообще постарайтесь запомнить слово **Save**, оно вам еще не раз пригодится при работе с различными программами, главное, что функция, которая скрывается под этим словом, всегда одна — сохранение.

Для чего нужно сохранение, комментариев не требуется, скажу только, что сохраненное действие можно использовать и на других компьютерах. Сохраненный файл будет иметь расширение **psp**, для его открытия вам будет нужно из меню палитры **Actions** (Действия) другого компьютера выбрать пункт меню **Load Actions** (Загрузить действия), где вы указываете путь и пользуетесь вашим набором действий.

Функция *Batch*

Очень важной функцией является **Batch** (Пакетная обработка). Именно с ее помощью вы можете обрабатывать много изображений, чтобы не выполнять одни и те же рутинные операции с каждым файлом по отдельности.

Войдите в меню **File | Automate | Batch** (Файл | Автоматизация | Пакетная обработка). Перед вами откроется диалоговое окно, как на рис В36.

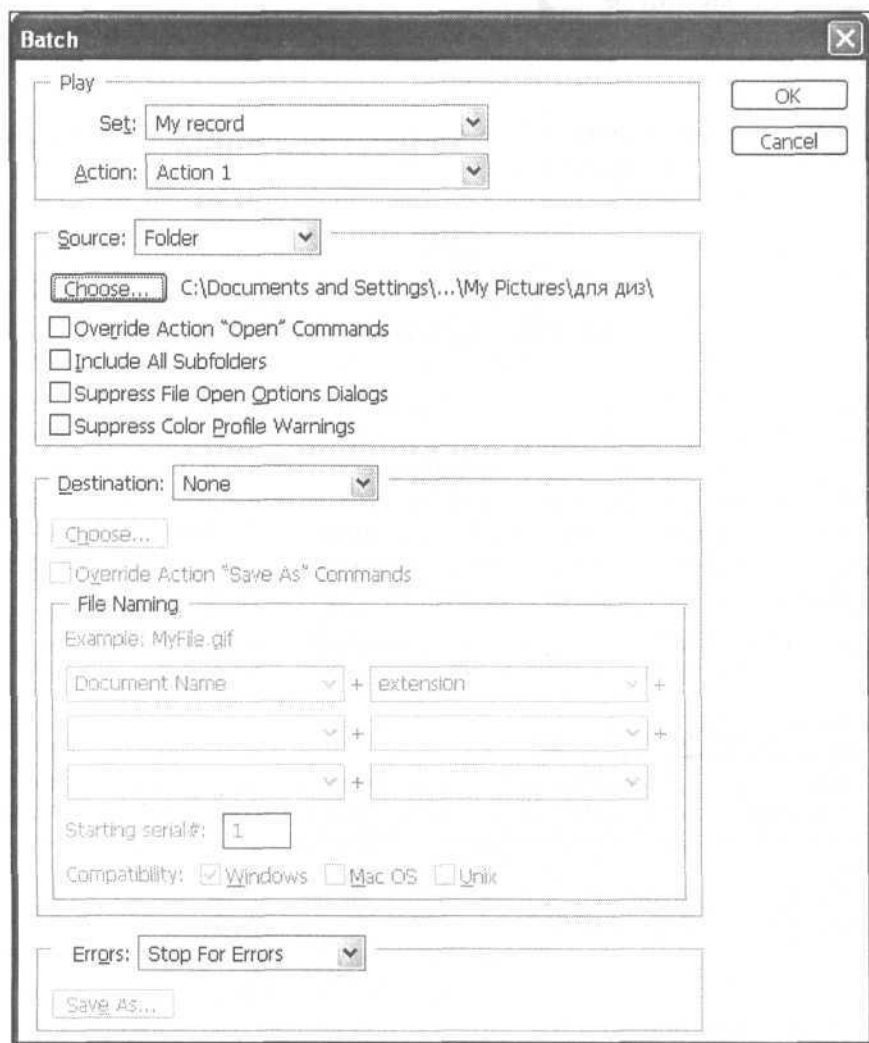


Рис. В36. Диалоговое окно **Batch**

- В поле **Set** вы указываете папку с записанным набором команд, далее **Action** (Действие) и папку **Source** (Источник), откуда Photoshop будет брать изображения.

- ❑ В поле **Destination** (Место) лучше выбрать **None** (Ничего), чтобы файлы оставались открытыми после применения пакетной обработки. На мой взгляд, это более удобно, так как появляется возможность посмотреть результаты работы, а не по отдельности открывать каждый документ, хотя это дело вкуса. Если в поле **Destination** (Место) выбрать **Folder** (Папка), то вам нужно будет указать папку, куда будут складываться обработанные файлы, также вам открываются дополнительные опции по сортировке этих документов, но в этом вы и сами прекрасно разберетесь.
- ❑ Флажок **Compatibility** (Совместимость) так и оставляем, в случае другой операционной системы выбираем соответствующую.

По умолчанию Photoshop останавливает обработку при возникновении ошибок. Если вас это не устраивает, функцию можно отключить, выбрав из списка **Log Errors to File** (Записывать ошибки в файл) в строке поля **Errors** (Ошибки). Таким образом, Photoshop будет продолжать работу, записывая ошибки в особый файл, который вы потом можете посмотреть и сделать соответствующие выводы.

Функция *Droplet*

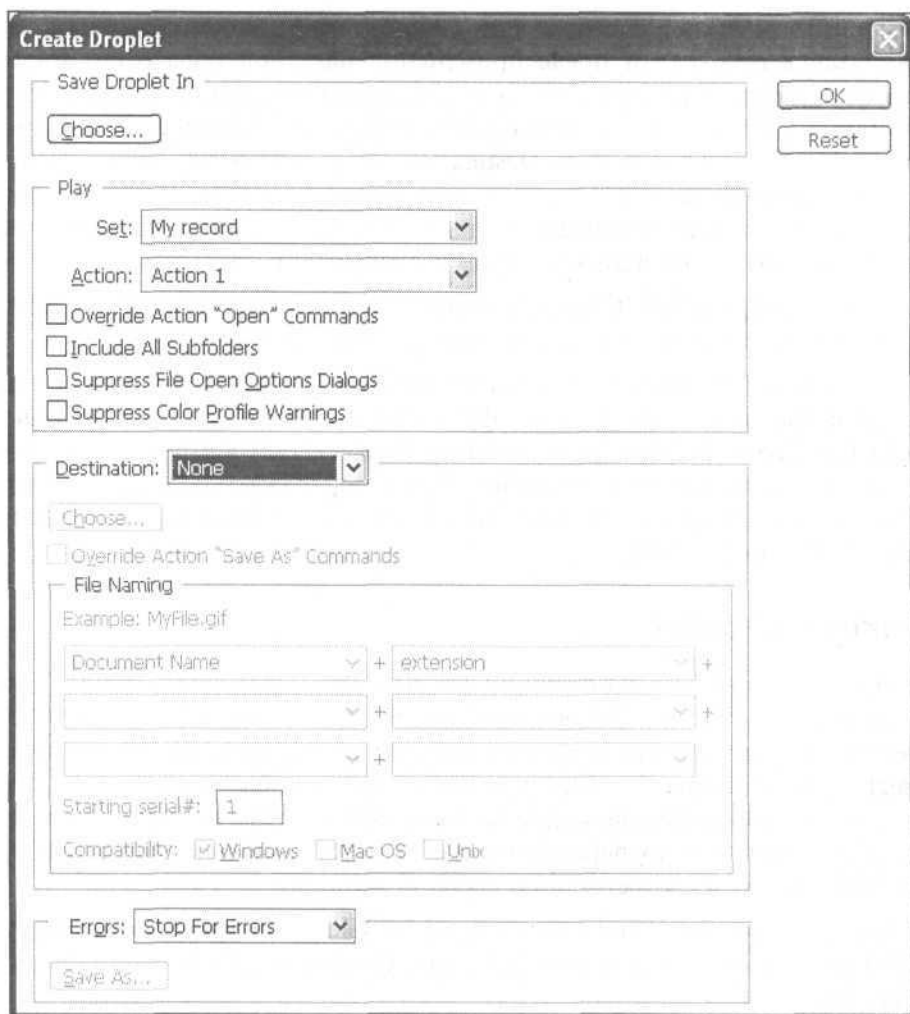
Остановимся подробнее на функции **Droplet**. Это набор приложений, которые состоят из действий. Особенность заключается в том, что его вы можете поместить где угодно, например, на рабочем столе, но если бы специфика **Droplet** ограничивалась бы только этой функцией, я бы не стал о ней говорить так подробно. Основное достоинство заключается в том, что на пиктограмму **Droplet** можно перетащить папку с файлами или просто файл, и они обработаются в соответствии с набором действий.

Для создания **Droplet** нужно зайти в меню **File | Automate | Create Droplet** (Файл | Автоматизация | Создать дроплет). Откроется диалоговое окно, как на рис. В37.

Описывать его параметры не имеет смысла, так как они похожи на параметры диалогового окна **Batch**. Когда пакет действий создан, он имеет пиктограмму, как на рис. В38.

Есть еще несколько команд автоматизации работы, заострять внимание мы на них не будем, по данному вопросу можно написать отдельную книгу. Остановимся только на важных, с моей точки зрения, элементах. Получить доступ к данным командам можно посредством меню **File | Automate** (Файл | Автоматизация).

PDF Presentation (Презентация PDF) — позволяет использовать различные изображения для создания многостраничного документа или презентации в виде слайд-шоу.

Рис. В37. Диалоговое окно **Create Droplet**

Вы можете управлять опциями настройки качества PDF, определять параметры настройки защиты и заставлять документ открываться автоматически, как слайд-шоу (рис. В39). В диалоговом окне вам нужно будет указать файлы для включения их в документ.

Рис. В38. Пиктограмма **Droplet**

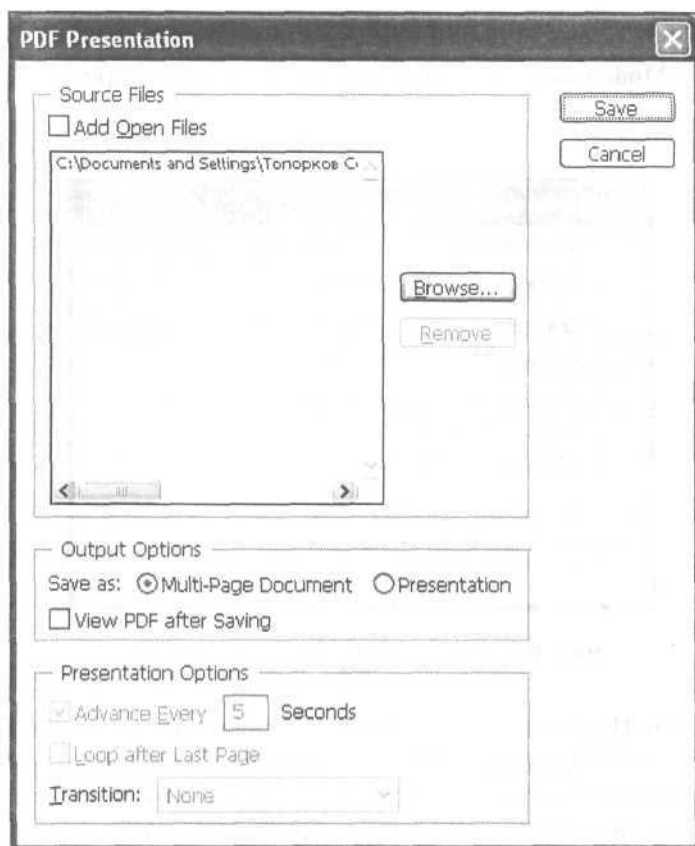


Рис. В39. Окно PDF Presentation

В окне презентации устанавливаются следующие переключатели и флажки:

- ☐ **Multi-Page Document** (Многостраничный документ) — отвечает за размещение отдельных изображений на отдельных страницах;
- ☐ **Presentation** (Презентация) — делает из изображений слайд-шоу;
- ☐ **View PDF after Saving** (Просмотр PDF после сохранения);
- ☐ **Advance Every <...> Seconds** (Продвигать каждые <...> секунд) — определяет интервалы смены изображений;
- ☐ **Loop after Last Page** (Цикл после последней страницы) — установка флажка возле этой опции будет указывать Photoshop о непрерывном воспроизведении слайдов;
- ☐ **Transition** (Переход) — определяет процесс перехода между изображениями.

Имеют место следующие настройки презентации:

- ❑ **Conditional Mode Change** (Смена режима по условию) (рис. В40) — просто смена режима;

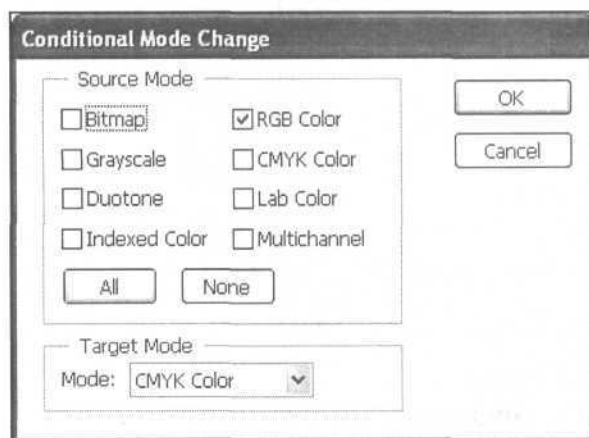


Рис. В40. Окно **Conditional Mode Change**

- ❑ **Contact Sheet II** (Контактный лист II) — представляет собой страницу с миниатюрами изображений. Все они имеют одинаковые размеры. Также существует возможность добавить названия рисунков в виде подписей. Опции очень просты, в самом верху указываете папку, далее используемую величину, потом указываете размер, разрешение и прочее. Не бойтесь, поэкспериментируйте (рис. В41);
- ❑ **Crop and Straighten Photos** (Обрезание и подгонка фото) — данная функция выделяет отдельные фрагменты с одного изображения, вырезает их и вставляет в новое изображение автоматически. Очень полезная функция. Например, если вы сканируете несколько фотографий в одном документе и примените эту функцию, то Photoshop услужливо расположит каждое фото по отдельности, создав новое окно. Для корректной работы этой функции требуется, чтобы изображения, находящиеся на одном холсте, не сливались;
- ❑ **Fit Image** (Подгонка изображения) — изменяет размеры изображения при сохранении его разрешения. Параметры, изменяемые этой опцией, можно посмотреть на рис. В42;
- ❑ **Convert Multi-Page PDF to PSD** (Мультистраничный PDF-файл в формат PSD) — позволяет загружать в Photoshop файл формата PDF (рис. В43);

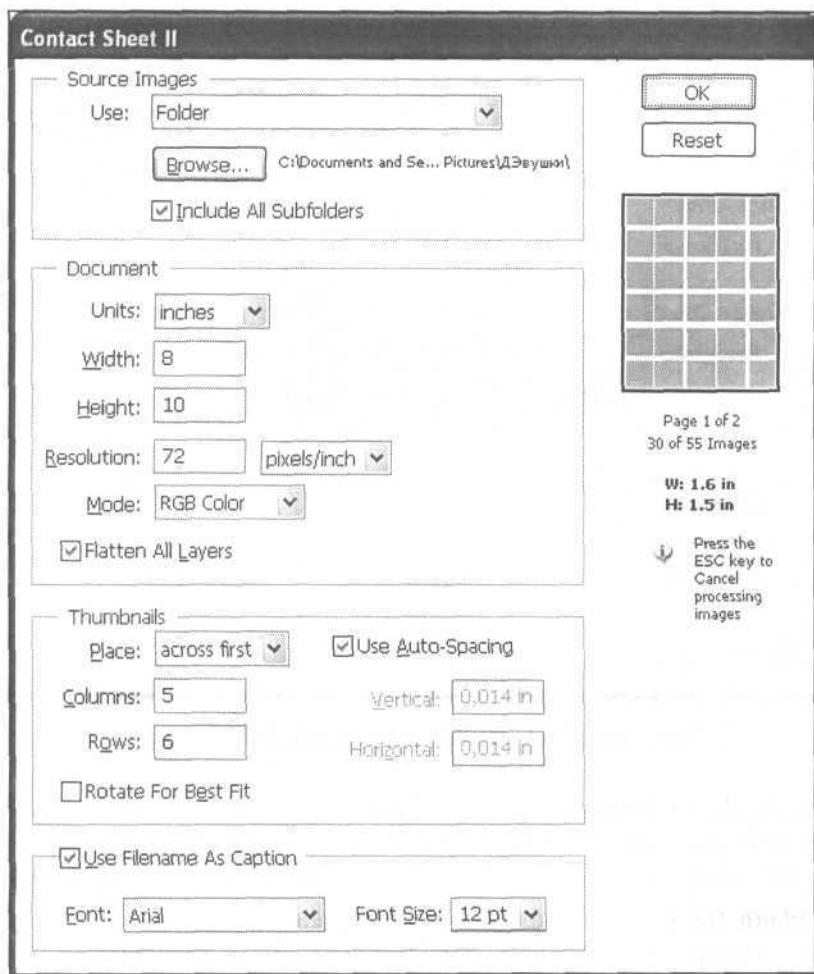


Рис. B41. Окно Contact Sheet II

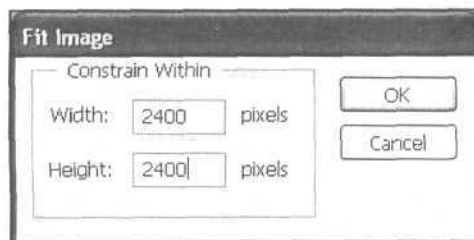


Рис. B42. Окно Fit Image



Рис. В43. Окно **Convert Multi-Page PDF to PSD**

- ☐ **Picture Package** (Пакет рисунков) — распределяет на одном листе одинаковые изображения различного размера, как пробные отпечатки. Можно выбирать всевозможные конфигурации изображений разных размеров;
- ☐ **Web Photo Gallery** (Web-галерея фотографий) — позволяет с минимумом затрат создать Web-галерею для последующего размещения на Web-сервере. Photoshop сам будет генерировать HTML-страницы. Схемы можно настроить под собственные нужды;
- ☐ **Photomerge** (Слияние фото) — склеивает несколько фотографий в одно непрерывное изображение.



ЧАСТЬ I

ЭЛЕМЕНТЫ ТЕХНИКИ

В этой и последующих частях книги даются практические уроки, объясняющие, для чего нужна та или иная функция. Уроки, по мере прохождения материала, усложняются, но иногда будет даваться сразу сложный урок, который поможет максимально узнать о какой-либо функции. В конце каждого урока находится краткий список того, чему мы научились.

Для работы нам понадобится папка, куда вы будете складывать свои работы. Поэтому запустите Photoshop. Выполните команду **File | Open** (Файл | Открыть). Вызывается диалоговое окно **Open** (Открыть) для работы с сохраненными графическими документами. Вам сейчас это окно поможет создать рабочую папку на диске. Щелкните по стрелке в строке перехода и выберите строку диска C:. Затем щелкните правой кнопкой мыши в пустом месте диалогового окна, появится контекстное меню, выберите **Create | Folder** (Создать | Папка), введите название "Lessons Photoshop CS" и нажмите <Enter>. В дальнейшем вы будете сохранять результаты уроков в этой папке.

Урок 1



Текст с подсветкой

Этот урок, на мой взгляд, самый простой по технике исполнения, с него я начинал свою работу в Photoshop. Эффект можно применить на сайте, сделав красивый заголовок, либо изготовить красивые обои для рабочего стола.

Слой представляет собой отдельную часть изображения, которую можно редактировать. После завершения работы слои можно сливать в единое целое.

Фильтр *Blur*

Шаг 1

Запустите Adobe Photoshop. Выполните команду **File | New** (Файл | Новый). Задайте размер изображения 300×100.

Примечание

Такой размер удобно использовать для небольших текстовых логотипов, которые впоследствии будут переданы в Интернет.

Шаг 2

Наша задача — сделать контрастный фон, на котором будет располагаться текст. Черный цвет придает наибольшую контрастность изображению. Сделайте черным цвет переднего плана **Foreground Color** либо нажмите клавишу <D>. Теперь залейте им изображение, нажав комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace>. Слой станет черным.

Шаг 3

Сейчас нам нужно набрать какой-либо текст на изображении, сделать это надо белым цветом для того, чтобы потом его удобнее было изменять. Нажмите <D>, затем <X>, тем самым вы сначала перезагрузите цвета, а потом

поменяете их местами, вместо черного цвета переднего плана получится белый. Он-то нам и нужен.

Шаг 4

Для того чтобы напечатать текст, нужно использовать **Type Tool** (Инструмент текста), который вызывается нажатием клавиши <T> либо по щелчку на одноименном инструменте (его значок в виде буквы T). Данный инструмент имеет два типа и четыре разновидности:


- ☐ первый тип используется, когда создается отдельный слой для текста, который впоследствии можно свободно редактировать (печатать любой текст);
- ☐ второй тип применяется в случае, когда после ввода текста от него остается только выделение, как бы смешно это ни звучало. Это выделение вы можете залить любым цветом.

Примечание


Учитывайте тот факт, что в данном случае не создается дополнительный слой. И в первом, и во втором типе вы можете вводить как вертикальный текст, так и горизонтальный.

Наберите любой текст, нажмите на кнопку **Применить**, она находится на верхней панели и имеет форму флажка, другая кнопка служит для отмены набранного текста.

Совет

Если у вас не получилось расположить текст ровно посередине, то не отчаивайтесь, воспользуйтесь **Move Tool** (Инструмент перемещения) , который вызывается нажатием клавиши <V>.

Шаг 5

Нажмите клавишу <T>, это даст возможность редактировать текст. Теперь щелкните на кнопке **Create Warped Text** (Создать текст с искажениями) . Появится окно **Warp Text** (Искаженный текст), где содержатся варианты искажения текста. Выберите **Inflate** (Вздутие).

Замечание

Текст можно исказить и по-другому, но из всех вариантов наиболее красивым я считаю именно **Inflate** (Вздутие).

Шаг 6

Сейчас у нас есть два слоя: один с черным фоном, другой с текстом. Совместите их, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E>. Это необходимо сделать, чтобы откорректировать цвет текста, поскольку все объекты будут находиться на одном растеризованном слое. Огромным плюсом служит черный фон, который не изменяет своего цвета под действием корректировщика **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность). Конечно, можно и растеризовать слой, но об этом приеме мы поговорим позже.

Шаг 7

Придайте цвет вашему тексту. Для этого выполните команду **Image | Adjustments | Hue/Saturation** (Образ | Корректировка | Оттенок/Насыщенность). И экспериментируйте с ползунками, предварительно установив флажок **Colorize** (Закраска). Я задал значения следующим образом:

- ☐ 126 — для **Hue** (Оттенок);
- ☐ 99 — для **Saturation** (Насыщенность);
- ☐ 48 — для **Lightness** (Осветление).

Шаг 8

На данном шаге мы будем применять фильтр. Я специально начал давать вам уроки с применением фильтров, для того чтобы вы освоились в их использовании.

Различные фильтры служат для разных целей. Так, фильтры из группы **Distort** (Деформация) деформируют всевозможными способами изображение, фильтры группы **Textures** (Текстуры) — накладывают определенные текстуры на изображения. А вот группа **Blur** (Размытие) — является одной из самых полезных. Лично я часто прибегаю к ее помощи. Например, при вырезании объектов и последующей вставке их на какой-либо фон приходится как-то сглаживать неровности некачественной обрезки. Фильтры серьезно пригодятся при создании сложных изображений, подробнее на них мы остановимся в соответствующем разделе. А сейчас...

Выполните команду **Filter | Blur | Gaussian Blur** (Фильтр | Размытие | Размытие по Гауссу). Задайте значение: 5,0. Размытие придаст эффект свечения.

Шаг 9

Нажмите клавишу <D> и повторите шаги 4 и 5, с одним лишь изменением: цвет текста должен быть черным, он придает контрастность. Таким образом,

черный текст должен располагаться на размытой зеленой надписи, создавая эффект свечения. Результат достигнут.

В принципе, можно использовать и другие комбинации цветов, главное, чтобы они не выбивались из общей картины. Например, вполне можно сделать размытую часть желтой, все зависит от вашей фантазии. Главное, теперь вы можете за несколько минут создать стильные обои (рис. 1.1).



Рис. 1.1. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ изменять размер изображения перед его созданием;
- ☐ перезагружать цвета нажатием одной клавиши;
- ☐ создавать и модифицировать текст на изображении;
- ☐ заливать слой цветом переднего плана;
- ☐ двигать слой по изображению;
- ☐ совмещать текущий слой с нижележащим;
- ☐ пользоваться функцией коррективки **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность);
- ☐ применять фильтр **Blur** (Размытие).

Урок 2



Создаем электрический текст

Фильтры *Wind* и *Ripple*

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 400×400 с прозрачным фоном. Залейте его черным цветом. Для этого нажмите <D>, затем выполните команду **Edit | Fill** (Редактирование | Заполнение). Вы окажетесь в диалоговом окне заполнения (рис. 2.1).

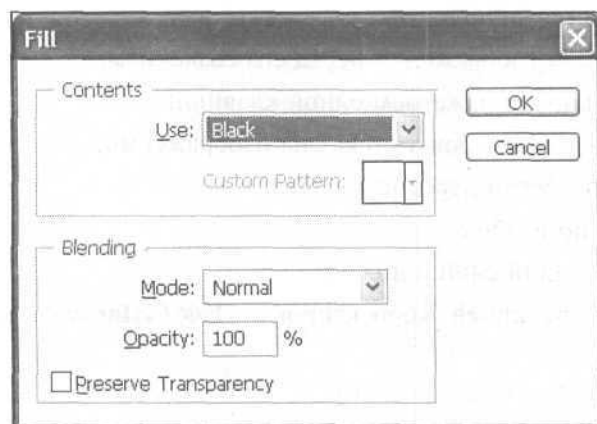


Рис. 2.1. Диалоговое окно **Fill**

Примечание

Таким способом удобно заполнять слой, когда требуется задать определенные значения параметров. В данном случае это еще один вариант заливки.

Дважды щелкните по названию слоя для его переименования и введите имя "Основной" (рис. 2.2).

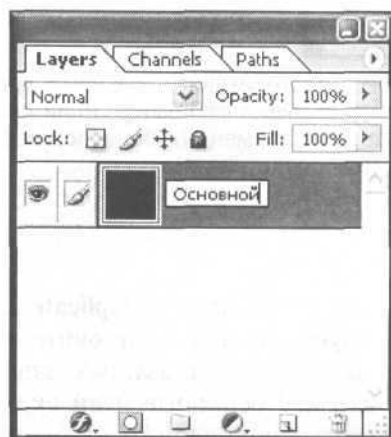


Рис. 2.2. Переименование слоя

Шаг 2

Напишите какой-нибудь текст белым цветом. Белый цвет, как и в прошлом уроке, используется для того, чтобы впоследствии его легко можно было изменить на другой. Теперь щелкните правой кнопкой мыши по слою с текстом и выберите пункт **Rasterize Layer** (Растеризовать слой) (рис. 2.3). Переименуйте слой в "Текст".

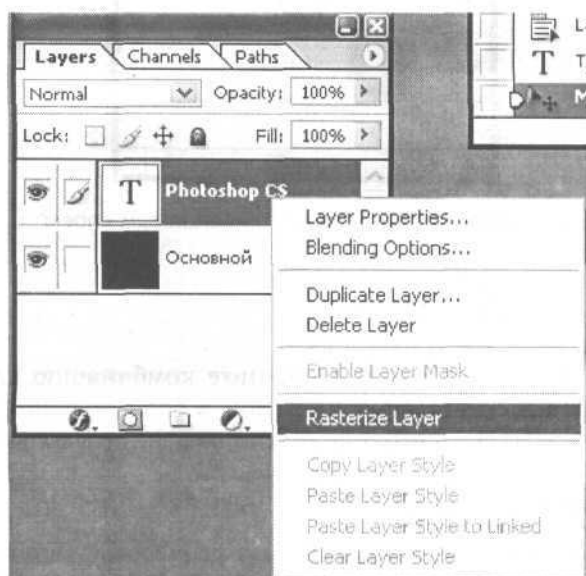


Рис. 2.3. Растеризация слоя

Примечание

Иногда слои приходится растеризовать, так как в противном случае могут не работать определенные функция Photoshop. Если слой не растеризован, значит, он содержит векторные элементы. Photoshop все же растровый редактор, со всеми вытекающими последствиями.

Шаг 3

Дублируйте слой "Текст" (команда **Layer | Duplicate Layer** (Слой | Дублировать слой) из подменю **Layer** (Слой)) и назовите новый слой "Текст 2". Скройте его, щелкнув по пиктограмме глаза, находящейся слева от названия слоя (рис. 2.4). Приведу вам две основные цели скрытия слоев: чтобы они не перекрывали собой нижестоящие слои, и чтобы выполнить слияние нескольких слоев.



Рис. 2.4. Палитра **Layers** с невидимым слоем

Шаг 4

Щелкните по слою "Текст", затем выполните комбинацию клавиш **<Ctrl>+<E>**. Тем самым вы сольете текущий слой и слой под ним. Очень удобно пользоваться этим сочетанием, когда нужно объединить только два слоя.

Примечание

Слои можно всячески перемещать и трансформировать, это хорошо использовать при создании изображений, состоящих из сложных элементов с разными пропорциями.

Выполните команду **Edit | Transform 90 CW** (Редактировать | Преобразовать | Вращать на 90° по часовой). Этой функцией вы вращаете слой на 90° по часовой стрелке. Обычно такие вращения требуются для применения искажающих фильтров, например, чтобы у текста был деформированный ореол.

Шаг 5

Немного опережая события, вы познакомитесь с фильтром **Wind** (Ветер). Интересен он тем, что с его помощью можно сделать огромное количество трюков и эффектов. Этот фильтр часто используется вместе с фильтрами деформации.

Выполните команду **Filter | Stylize | Wind** (Фильтр | Стилизация | Ветер). Выберите **Method** (Метод) — **Wind** (Ветер) и **Direction** (Направление) — **From the Left** (От левого края). Нажмите **OK** (рис. 2.5), затем комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>.



Рис. 2.5. Фильтр Wind

Примечание

Данная комбинация горячих клавиш используется для повторения последнего примененного вами фильтра. Параметры, используемые после предыдущего применения, сохраняются в текущем сеансе работы.

Теперь примените этот же фильтр с аналогичными параметрами, измените только направление: **Method** (Метод) — **Wind** (Ветер) и **Direction** (Направление) — **From the Right** (От правого края). Обязательно выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>. Таким образом вы исказите текст с двух сторон (рис. 2.6).

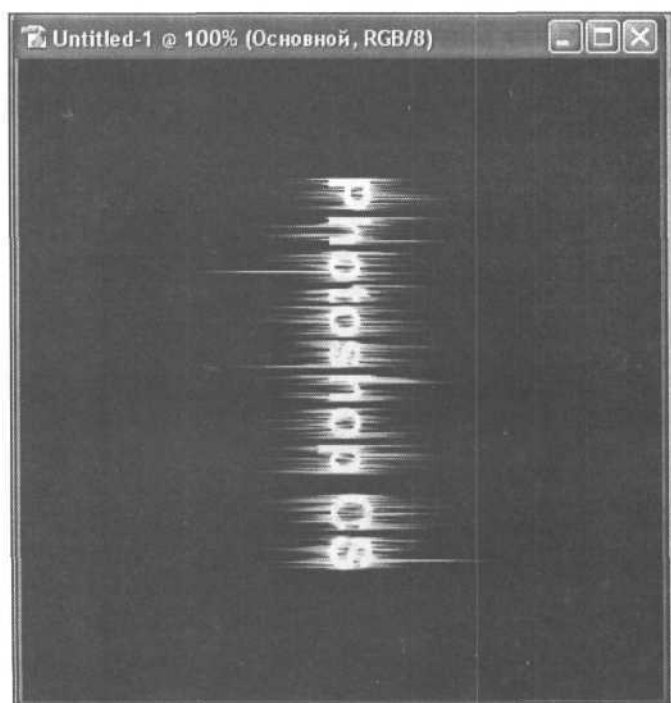


Рис. 2.6. Результат применения фильтра **Wind**

Шаг 6

Сейчас нужно повернуть слой в противоположном направлении и применить этот же фильтр. Выполните команду **Edit | Transform | 90 CCW** (Редактировать | Преобразовать | Вращать на 90° против часовой). Обычно

это преобразование используется для возвращения объекта в исходное положение после поворота на 90° по часовой стрелке. Повторите шаг 5, но теперь без комбинации $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{F} \rangle$, иначе не получится желаемого эффекта (рис. 2.7).

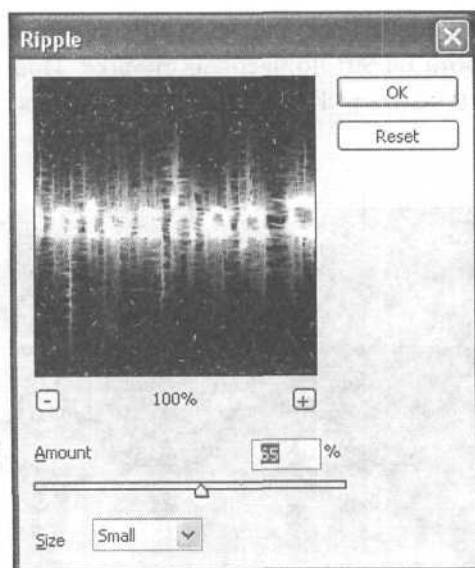
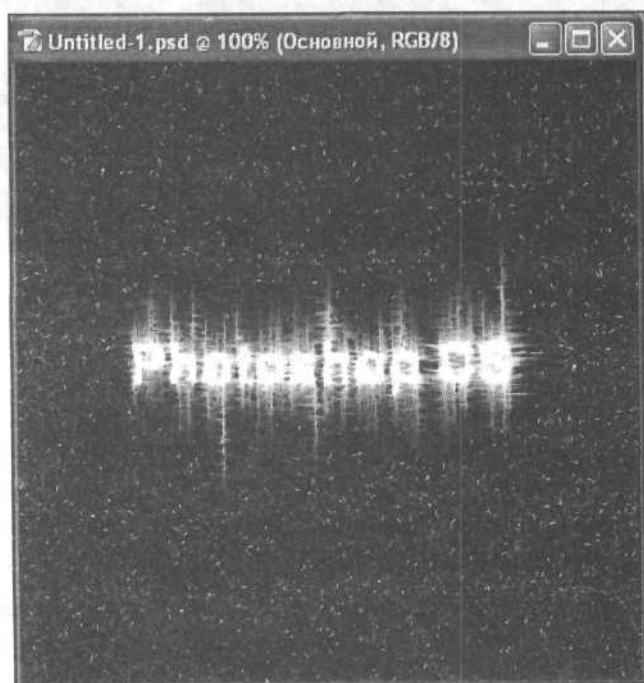


Рис. 2.7. Повторное применение фильтра **Wind**

Шаг 7

Пора вам познакомиться с одним из фильтров деформации — **Ripple** (Рябь). Для создания текста с электрическим разрядом он подходит наилучшим образом, потому что создает искажения в виде ряби, а она, в свою очередь, придает естественность изображению.

Выполните команду **Filter | Distort | Ripple** (Фильтр | Деформировать | Рябь) (рис. 2.8). Объяснять значения параметров не стоит, вы вполне сами можете с ними поэкспериментировать (рис. 2.9).

Рис. 2.8. Фильтр **Ripple**Рис. 2.9. Результат применения фильтра **Ripple**

Шаг 8

Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> для корректировки **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность). Поставьте флажок **Colorize** (Закраска) в окне редактирования. В противном случае существенно поменять цвет не получится. Задайте значения, как на рис. 2.10.

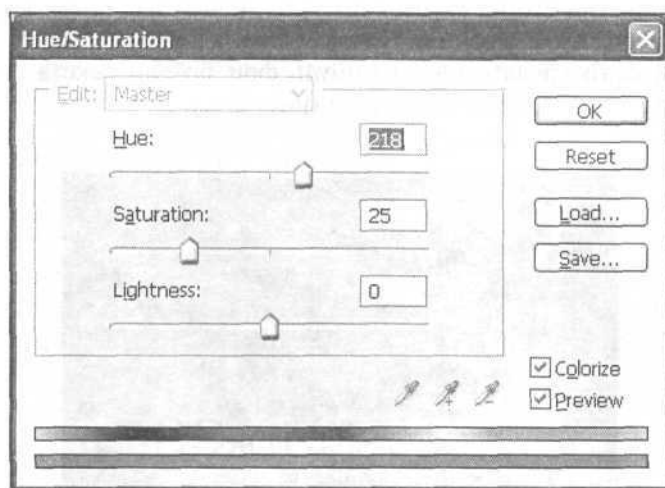


Рис. 2.10. Корректировка Hue/Saturation

Шаг 9

Пришло время нанесения черного текста поверх электрического фона. Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните по слою "Текст 2" для загрузки выделения по контуру элемента на слое. Затем выполните команду **Select | Modify | Contract** (Выбор | Изменить | Свернуть) и задайте значение 2. Сделайте активным слой "Текст 2", если вы не сделали этого раньше (просто щелкните по нему) (рис. 2.11).

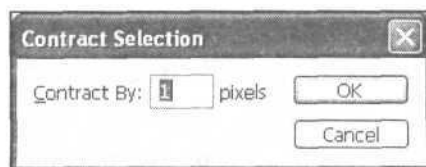


Рис. 2.11. Диалоговое окно Contract Selection

Шаг 10

Теперь, когда выделение сделано и уменьшено в размерах, заполните его черным цветом. Выполните команду **Edit | Fill** (Редактировать | Залить) и выберите черный цвет, или просто нажмите <D>, а затем комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace>. Все. Электрический текст вы сделали. Многие могут спросить: а где его можно применить? Это зависит от вашей фантазии. Так, я поместил его на своем сайте под новый год, и всем казалось, что это текст с инеем. Мой друг использовал такой прием на сайте по электродвигателям. А если сделать какой-нибудь фон позади текста, то получится прекрасная заставка для рабочего стола (рис. 2.12).



Рис. 2.12. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ растеризовать слой;
- ☐ вращать слой;
- ☐ скрывать слой;
- ☐ применять фильтры **Wind** (Ветер) и **Ripple** (Рябь);
- ☐ свертывать выделение;
- ☐ заполнять слой различными способами.

Урок 3



Создание логотипа по образцу

Вот мы и переходим к примерам использования инструментов. В этом уроке вы воспользуетесь инструментом **Shape** (Форма), точнее, его модификацией. Данный инструмент интересен тем, что для рисования использует набор готовых геометрических форм, посредством которых можно создать сложные изображения.

Примечание

Формы в стандартной поставке Photoshop есть не только геометрические. Так, в подгруппе **Animals** (Животные) вы можете выбрать и изображение рыбки, и отпечатка собачей лапы, кости и т. д. Также вы можете создавать свои группы и формы.

Для начала попробуем разобраться с основными понятиями.

Образец — это изображение, созданное вами либо кем-то другим, которым вы можете заполнить любую область изображения. Обычно образец используется для ускорения работы. В нашем примере, чтобы не рисовать каждый отдельный квадратик, мы создадим образец из двух, а потом заполним ими нужную область.

Логотип — оригинальное начертание, изображение полного или сокращенного наименования. Логотип специально разрабатывается фирмой с целью привлечения внимания к ней и к ее товарам. В данном случае вы будете создавать логотип шахматного клуба.

Инструменты **Shape** и **Move**

Шаг 1

Создайте новый документ размером 800×800 с прозрачным фоном. Щелкните в палитре инструментов на верхнем квадратике с цветом и введите 327AC4, определив тем самым цвет переднего плана **Select foreground color** (рис. 3.1).

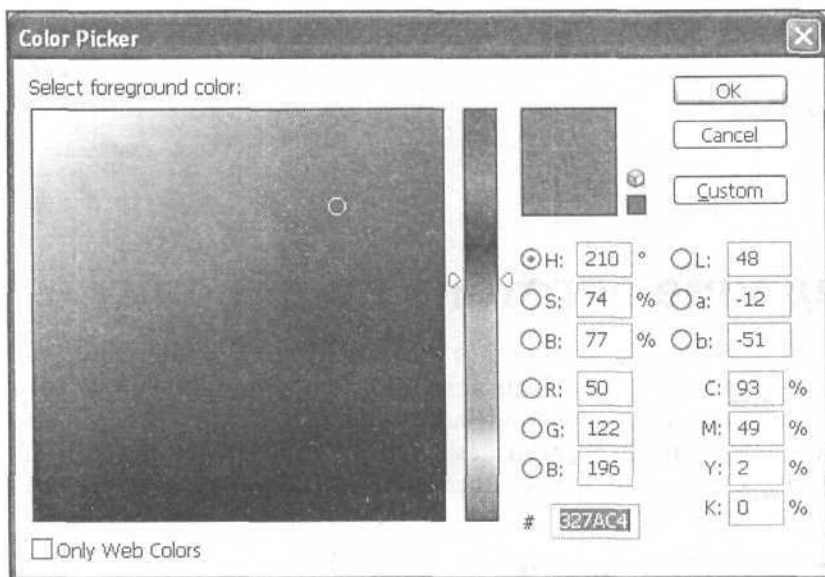


Рис. 3.1. Диалоговое окно Color Picker

Нажмите <U> для использования **Rectangular Marquee Tool** (Инструмент прямоугольника). Если вы его не нашли, то можете выбрать инструмент из списка, нажав правой кнопкой мыши на активном инструменте в палитре инструментов. Проведите инструментом в рабочем окне при нажатой клавише <Shift> вниз и создайте квадрат (рис. 3.2).

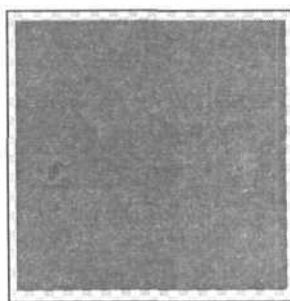


Рис. 3.2. Полученный квадрат

Примечание

Если вы не будете использовать <Shift>, то создать квадрат будет существенно труднее вследствие отсутствия фиксирования одинаковых размеров сторон.

Шаг 2

Так как по умолчанию данный инструмент создает еще и векторную маску (для того чтобы можно было без потери качества трансформировать объекты), то вам нужно растеризовать слой. Как это делать, вы уже знаете.

Примечание

Здесь есть небольшая проблема — два связанных слоя. Чтобы решить ее, выполните команду **Layer | Rasterize | Shape** (Слой | Растеризовать | Форма). Таким образом вы получите растеризованный слой.

Шаг 3

На данном этапе вам необходимо сделать дубликат слоя. Сделать это можно, выполнив команду **Layer | Duplicate Layer** (Слой | Дублировать слой), но вам нужно будет в дальнейшем перемещать дублированный слой относительно оригинального. Поэтому предлагаю вам выполнить эту же операцию несколько иным способом. Нажмите клавишу <V> для вызова **Move Tool** (Инструмент перемещения). Сначала уменьшите размер квадрата. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> и, удерживая клавишу <Shift>, уменьшите размер квадрата. Переместите этот слой, но теперь удерживая клавишу <Alt>. Как видите, появилась копия. Нажмите клавишу <Z> для увеличения изображения и поверните квадраты инструментом перемещения на угол 45° (рис. 3.3).

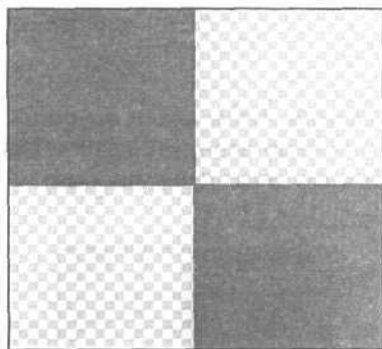


Рис. 3.3. Размещение квадратов под углом

Шаг 4

Сейчас вам нужно обрезать изображение, оставив только два квадрата. Для этого удобнее пользоваться функцией **Trim** (Вырезка) в меню **Image** (Изоб-

ражение) — **Image | Trim** (Изображение | Вырезка). Используйте значения, как на рис. 3.4.

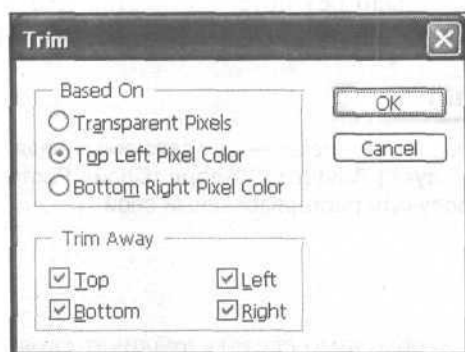


Рис. 3.4. Диалоговое окно **Trim**

Параметры **Based On** (Основанный на) диалогового окна **Trim** (Вырезка) позволяют наследовать следующие характеристики:

- ☐ **Transparent Pixels** (Прозрачные пиксели) — прозрачность слоя;
- ☐ **Top Left Pixel Color** (Верхний левый цвет пиксела) — делает вырезку по цвету верхнего левого крайнего пиксела;
- ☐ **Bottom Right Pixel Color** (Нижний правый цвет пиксела) — делает то же, что и предыдущий, только в другой области изображения.

Шаг 5

Увеличьте размер изображения. Если левая вершина правого квадрата сильно перекрывает правую нижнюю вершину левого квадрата, то исправьте это с помощью **Move Tool** (Инструмент перемещения).

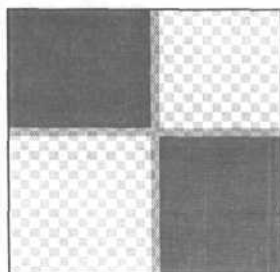


Рис. 3.5. Светлые линии квадратов

Выберите инструмент **Eraser** (Ластик), нажав клавишу <E>, проведите им при нажатой клавише <Shift> по краям, стирая осветленные полупрозрачные линии. Осветленные линии квадратов можно посмотреть на рис. 3.5.

Шаг 6

Слейте оба слоя. Затем выполните команду **Image | Image Size** (Изображение | Размер изображения) и уменьшите размер изображения вдвое (рис. 3.6). Я рекомендую вам использовать размеры 400×400. Изменять нужно параметры **Height** (Высота) и **Width** (Ширина), если вы не можете рассчитать, как уменьшить изображение, то выберите способ **Percent** (Проценты) из выпадающего меню справа и установите флажок **Constrain Proportions** (Сохранять пропорции) для того, чтобы Photoshop автоматически рассчитывал все параметры. Проводили вы эти манипуляции для создания образца.

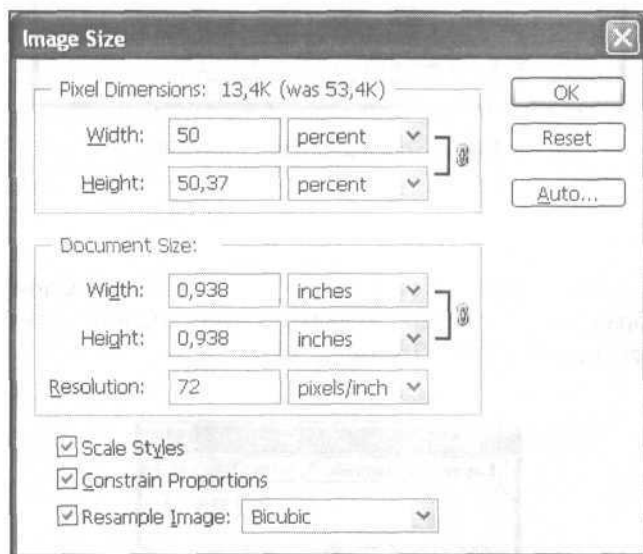


Рис. 3.6. Диалоговое окно **Image Size**

Нажмите <Ctrl>+<A>. Теперь выполните команду **Edit | Define Pattern** (Редактирование | Определить образец). Имя можете присвоить любое. Итак, у вас теперь есть готовый образец, которым можно заполнять изображение.

Шаг 7

Создайте новое изображение. Сделайте новый квадрат (большой), заполните его белым цветом. Теперь выполните команду **Edit | Fill** (Редактирование |

Заполнить). Посмотрите на рис. 3.7. Там из списка **Use** (Использовать) выбран пункт **Pattern** (Образец), который содержит список различных образцов. Найдите и выберите свой. Подтвердите свой выбор нажатием кнопки **OK**.

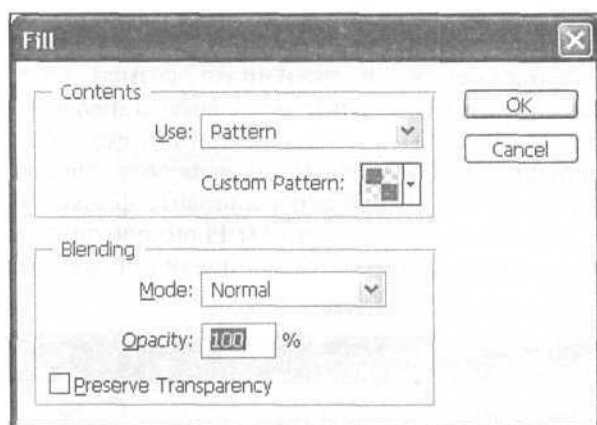


Рис. 3.7. Диалоговое окно **Fill**

Шаг 8

Создайте новый слой **Layer | New | Layer** (Слой | Новый | Слой) и заполните его вашим образцом. Затем на вкладке **Layers** (Слой) измените **Opacity** (Непрозрачность) слоя, задав 37% (рис. 3.8).

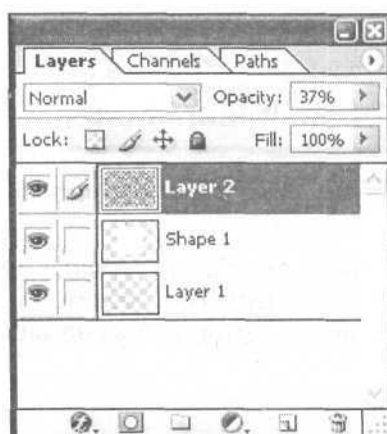


Рис. 3.8. Измененный параметр **Opacity**

Делаете вы это для того, чтобы видеть белый квадрат и поместить в нем синий образец. Разметим образец мы на следующем шаге (рис. 3.9).

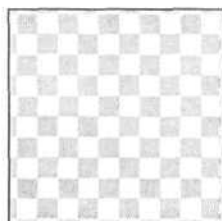


Рис. 3.9. Изображение после заполнения образцом и изменения непрозрачности

Шаг 9

При помощи инструмента перемещения **Move Tool** переместите данный слой, выровняв квадраты относительно краев. После того как вы это сделаете, щелкните на слое с белым квадратом, удерживая клавишу <Ctrl>, затем выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<X> для помещения в буфер обмена выделенного участка изображения.

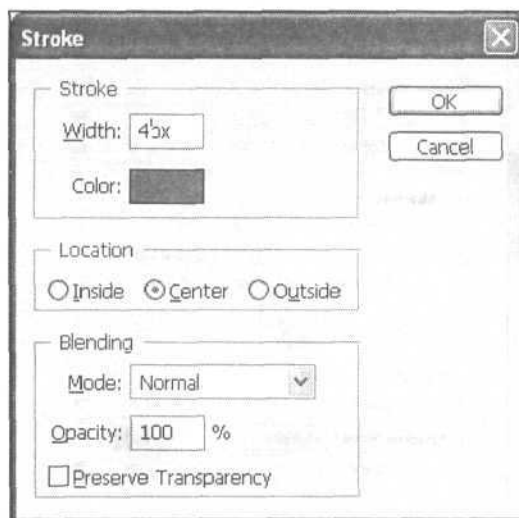


Рис. 3.10. Диалоговое окно **Stroke**

Сейчас вы должны оставаться на слое с заполненным образцом. Удалите этот слой, выполнив команду **Layer | Delete | Layer** (Слой | Удалить | Слой).

Теперь нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<V> для вставки выделенного участка из буфера обмена. Перейдите на слой с белым квадратом и загрузите его выделение. Выполните команду **Edit | Stroke** (Редактирование | Обводка) (рис. 3.10). Толщина линии измеряется в пикселах, можете установить свои значения.

Шаг 10

Теперь мы познакомимся со стилем, которым будем пользоваться чаще всего. Подробнее мы о стилях будем говорить в следующей части, а пока просто смотрите, что может стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф).

Для того чтобы его применить, выполним команду **Layer | Layer Style | Bevel and Emboss** (Слой | Стилль слоя | Фаска и рельеф), после чего вам откроется диалоговое окно. Задайте значения, как на рис. 3.11. Вы должны создать эффект объемной доски.

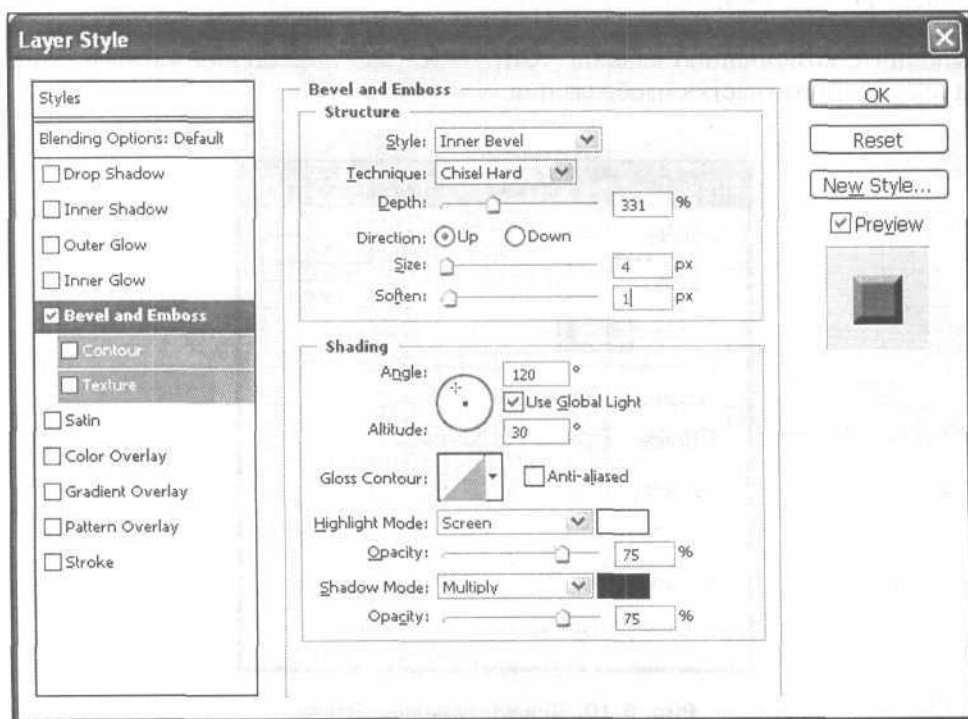


Рис. 3.11. Диалоговое окно **Bevel and Emboss** в окне **Layer Style**

Шаг 11

Слейте слой с образцом и слой с квадратом. Нажмите клавишу <M>, затем комбинацию клавиш <Ctrl>+<T>. Таким образом вы активизируете **Marquee Tool** (Инструмент выделения), одновременно с этим появляется возможность трансформировать слой. Поверните изображение на 45° по часовой или против часовой стрелки (рис. 3.12).

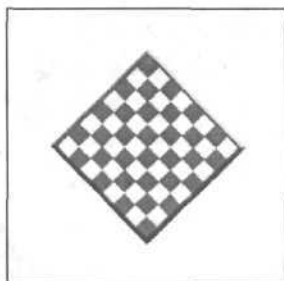


Рис. 3.12. Изображение после поворота на 45°

Примечание

Свободная трансформация работает не у всех инструментов.

Шаг 12

Выберите область, как показано на рис. 3.13. Затем вырежьте необходимую часть, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<X>.

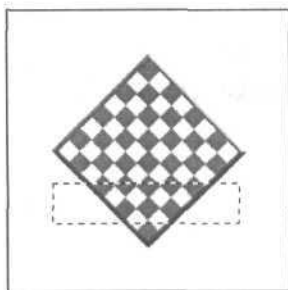


Рис. 3.13. Область, которую необходимо вырезать

Добавьте текст для заголовка. Также можно нарисовать произвольную форму инструментом **Shape** (Форма), а уже поверх нее какой-либо текст. Как видите, я добавил текст. Вот такой логотип может получиться у вас (рис. 3.14).



Рис. 3.14. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ использовать инструмент **Shape** (Форма);
- ☐ растеризовать слой другим способом;
- ☐ использовать инструмент **Move** (Перемещение);
- ☐ придавать объем;
- ☐ создавать образцы;
- ☐ изменять непрозрачность слоя;
- ☐ использовать функцию **Stroke** (Обводка).

Урок 4



Эффект телеизображения

Прежде чем начать урок, предлагаю ознакомиться с возможностями инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение). Он служит для выделения определенных областей изображения. Вызывается нажатием клавиши <M> или щелчком по соответствующей кнопке на панели инструментов (рис. 4.1).



Рис. 4.1. Кнопка инструмента **Rectangular Marquee**

Сделайте выделение, затем щелкните по нему правой кнопкой мыши (рис. 4.2).



Рис. 4.2. Контекстное меню текущего выделения

С помощью появившегося меню можно выполнять следующие операции:

- ☐ инвертировать выделение (**Select Inverse**);
- ☐ растушевывать (**Feather**);
- ☐ делать из него контур (**Make Work Path**);
- ☐ создавать слой через копирование (**Layer via Copy**);
- ☐ создавать слой через вырезание (**Layer via Cut**);
- ☐ просто создавать слой (**Layer**).

Часто используемыми опциями являются следующие:

- ☐ **Free Transform** (Свободная трансформация) — делает искажение выбранной области изображения;
- ☐ **Transform Selection** (Трансформация выделения) — позволяет менять ваш выбор.

Еще одна важная деталь, которую вам следует знать при работе с выделениями, будь-то **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) или **Single Row Marquee** (Единичная колонка), — возможность дополнительных функций, вызываемых нажатием определенных клавиш.

Итак, сделайте произвольное выделение. Нажмите клавишу <Alt> и создайте второе выделение, проходящее по центру первого. Вы увидите, что выделение отсечено ровно в том месте, где вы провели. Попробуйте сделать то же самое, только с клавишей <Shift>. В этом случае к первому выделению добавится второе. Эти мелочи вам еще не раз пригодятся.

Использование *Marquee Tool*

Шаг 1

Эффект телеизображения представляет собой перекрытие изображения маленькими черными линиями. В связи с этим необходимо создать эти линии, определить их как образцы и применить на нужном изображении.

Создайте новое изображение с прозрачным фоном размером 10×2 пиксела. Такой малый размер обусловлен большим количеством линий, которые нужно будет разместить на изображении. Создайте новый слой (**Layer | New | Layer** (Слой | Новый слой)). С помощью палитры **Navigator** (Навигация) увеличьте видимую часть изображения до 1600%. Затем сделайте выделение, как на рис. 4.3, и залейте его черным цветом.

Примечание

На рис. 4.4 показан белый фон. Это типичная ошибка в данном уроке. У вас фон должен быть прозрачным! Впоследствии вам придется изменять непро-

зрачность слоя, и эффект все равно будет достигнут, но все же качество исполнения будет на более низком уровне.



Рис. 4.3. Выделение для последующего заполнения



Рис. 4.4. Изображение с типичной ошибкой

Шаг 2

Сейчас у вас в наличии линия, делящая пополам прозрачность. Вот это изображение и определите как образец. Для этого выполните команду **Edit | Define Pattern** (Редактирование | Определить образец) и введите имя образца (рис. 4.5).

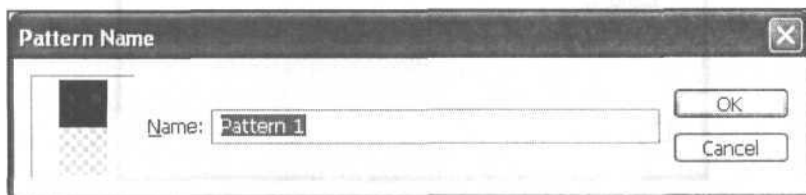


Рис. 4.5. Диалоговое окно **Pattern Name**

Шаг 3

Теперь выберите изображение, к которому вы будете применять данный эффект (рис. 4.6).

Шаг 4

Создайте новый слой. Далее выполните команду **Edit | Fill** (Редактировать | Заполнить). Посмотрите на рис. 4.7. Задайте **Opacity** (Непрозрачность) 50%, чтобы потом не менять эту непрозрачность на слое, тем самым вы упростите себе работу. Финальный результат смотрите на рис. 4.8.



Рис. 4.6. До применения эффекта

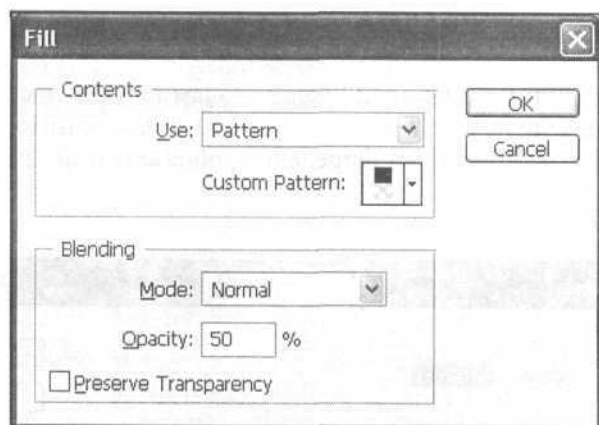


Рис. 4.7. Изменения в окне Fill



Рис. 4.8. Финальный результат

Непрозрачность устанавливается в зависимости от распределения цветов в изображении: если вы видите, что линии перекрывают исходное изображение, то измените **Opacity** (Непрозрачность) слоя в палитре **Layers** (Слои), в случае отсутствия видимости линий измените **Opacity** (Непрозрачность) в сторону больших значений в диалоговом окне **Fill** (Заполнение) до применения эффекта.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ использовать инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение);
- ☐ управлять процессом заполнения образца.

Урок 5



Создание навигационной кнопки

В этом уроке мы рассмотрим работу с каналами в RGB-режиме, в котором их три: красный, зеленый и голубой. Также вы научитесь добавлять дополнительный **Alpha Channel** (Альфа-канал).

Работа с Alpha Channel

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 500×500. В дальнейшем кнопку можно будет уменьшить. Создайте еще один новый слой — **Layer | New | Layer** (Слой | Новый | Слой). Сделайте цвет переднего плана 737373. Подготовительная часть завершена.

Шаг 2

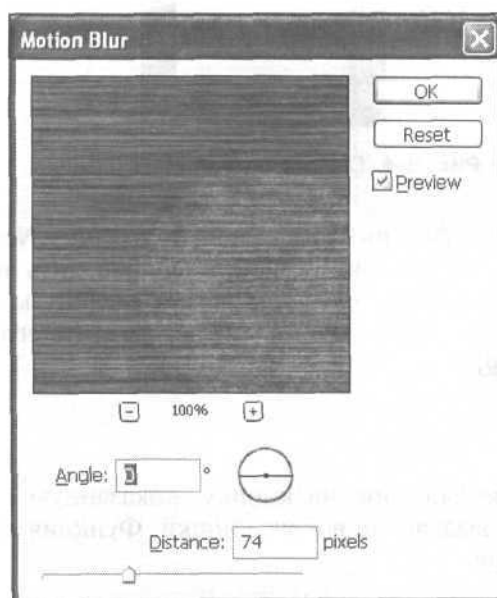
Выполните комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace> для того, чтобы слой залился выбранным в предыдущем шаге цветом. Сейчас вам придется применять очень необычный фильтр — **Add Noise** (Добавить шум). Для того чтобы понять эффект, создаваемый этим фильтром, вспомните настройку телевизора. Что он показывает, когда канала нет на определенной частоте (не синий экран)? Этот фильтр создает такой же эффект, при умелом использовании можно добиться неплохих результатов. Вы пока знаете только фильтр **Blur** (Размытие), вот и попробуйте его применить.

Но сначала выполните команду **Filter | Noise | Add Noise** (Фильтр | Шум | Добавить шум) и задайте значения, как на рис. 5.1.

Шаг 3

Воспользуйтесь фильтром размытия **Motion Blur** (Движение размытия). О том, какие функции он выполняет, лучше узнать, посмотрев его в действии.

Выполните команду **Filter | Blur | Motion Blur** (Фильтр | Размытие | Движение размытия) и задайте значения, как на рис. 5.2.

Рис. 5.1. Диалоговое окно **Add Noise**Рис. 5.2. Диалоговое окно **Motion Blur**

Шаг 4

Теперь вам необходимо откорректировать яркость и контрастность данного слоя. Поэтому выполните команду **Image | Adjust | Brightness / Contrast** (Изображение | Настройка | Яркость и контраст). Задайте параметры следующим образом: **Brightness** (Яркость) -10 , **Contrast** (Контрастность) $+35$.

Шаг 5

Перейдите на палитру **Channels** (Каналы), создайте новый канал (рис. 5.3) и назовите его "Окантовка".




Рис. 5.3. Создание нового канала

Теперь вам нужно нарисовать основу кнопки. Используя любой инструмент, например, **Shape** (Форма), нарисуйте произвольную форму. В данном уроке я использовал закругленный прямоугольник, который похож на кнопку (рис. 5.4), но вы можете попробовать сделать круглую форму.



Рис. 5.4. Закругленный прямоугольник

Дублируйте этот канал, бросив его на кнопку создания **New Channel** (Новый канал), дальнейшие манипуляции вы будете проводить на дублированном канале. Бросить — в данном случае означает щелкнуть по необходимому каналу и, удерживая левую кнопку мыши, переместить его на кнопку создания нового канала .

Шаг 6

Бросьте вновь созданный слой на кнопку, показанную на рис. 5.5. Таким образом вы сделаете выделение вокруг кнопки. Функция похожа на загрузку выделения по контуру.



Рис. 5.5. Выделение **Load Channel as a Selection**

Теперь вам нужно размыть этот канал. Делается это для сглаживания всех неровностей, которые появляются во время создания. Выполните команду **Filter | Blur | Gaussian Blur** (Фильтр | Размытие | Размытие по Гауссу) и задайте значение 18, затем примените этот же фильтр со значением 9, потом 6, потом 3.

Шаг 7

Инвертируйте выделение для захвата большей области нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I>, затем нажмите клавишу <D> и заполните выделение комбинацией клавиш <Alt>+<Backspace>. Таким образом вы не просто сгладите все неровности, но сделаете некое подобие градации цвета, распространяющейся от центра.

Шаг 8

Выполните команду **Select | Modify | Expand** (Выбор | Изменить | Растянуть). Задайте значение 16. Примените этот фильтр еще два раза с теми же параметрами. Хочу заметить, что в обычных условиях функция **Expand** (Растягивание) растягивает выделение, но при работе с каналами и загрузке выделения посредством броска слоя на кнопку функция **Expand** (Растягивание) выполняет противоположные действия.

Шаг 9

Растушуйте выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<D> и задав значение 25.

Примечание

Функция называется **Feather** (Растушевка). Она позволяет смягчить (сгладить) резкий перепад цвета на краю выделенной области, задавая ширину переходной зоны в пикселах.

Теперь залейте его тем цветом, который вы выбрали в начале урока.

Шаг 10

Выберите самый первый канал и загрузите его выделение, перетащив его на кнопку **Load Channel as a Selection** (Загрузить канал как выделение). Вернитесь к палитре **Layers** (Слой), щелкните правой кнопкой мыши на слое, к которому вы применяли фильтр, и выберите пункт **Layer via Copy** (Слой через копию), теперь переместитесь опять на слой, который копировали, и залейте его серым цветом. Чем меньше в этом цвете будет примесей других цветов (красного, синего и т. д.), тем лучше (рис. 5.6).

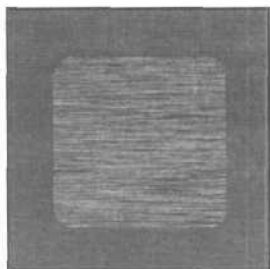


Рис. 5.6. Изображение, которое должно получиться

Шаг 11

Вернитесь на палитру **Channels** (Каналы) и загрузите выделение канала "Окантовка". Теперь перейдите к **Layers** (Слои) и создайте новый слой так, чтобы он располагался выше слоя с серым цветом, но ниже слоя, который был сделан через копирование (рис. 5.7). Залейте слой серым цветом, но на этот раз он должен быть более светлых оттенков, затем щелкните по пиктограмме глаза на верхнем слое для скрытия.

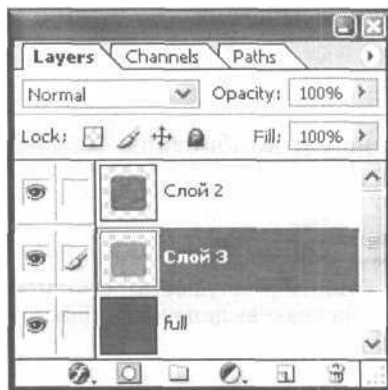
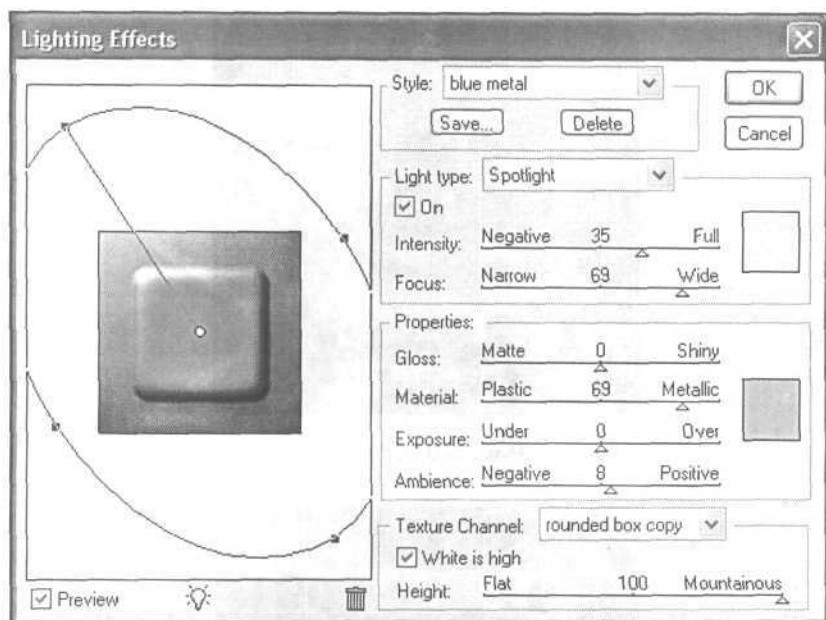


Рис. 5.7. Необходимое расположение слоев

Шаг 12

Сделайте активным Слой 2 (порядок слоев см. на рис. 5.7). Затем выполните команду **Filter | Render | Lighting Effects** (Фильтр | Рендер | Световые эффекты) и задайте значения, как на рис. 5.8. Сейчас вам важно знать, что фильтр **Lighting Effects** (Световые эффекты) применяется для освещения изображения мнимым источником света. Подробнее о ней мы будем говорить в уроке 15.

Рис. 5.8. Диалоговое окно **Lighting Effects**

Шаг 13

Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните на слое, к которому вы применяли **Lighting Effects** (Световые эффекты), и воспользуйтесь фильтром **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) с величиной 6. Кнопка станет гладкой и приятной на вид.

Шаг 14

В шаге 11 вы отключали слой, щелкая по пиктограмме глаза. Включите его — сделайте обратную операцию. Теперь поменяйте **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Overlay** (Наложение), можете еще раз применить фильтр **Lighting Effect** (Световые эффекты).

Примечание

Режим **Overlay** (Наложение) помогает накладывать поверх нижнего слоя контуры, полностью сохраняя его цветность.

Все, основа есть (рис. 5.9), дальше уже вариации (рис. 5.10).

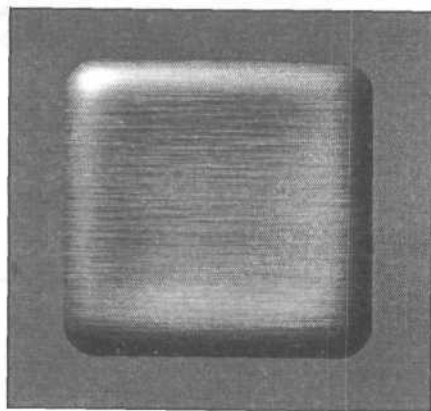


Рис. 5.9. Основа

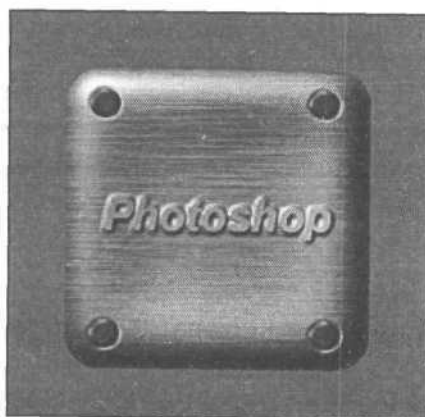


Рис. 5.10. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ работать с каналами;
- ☐ работать с режимом смешивания **Overlay** (Наложение);
- ☐ использовать фильтр **Add Noise** (Добавить шум);
- ☐ использовать фильтр **Motion Blur** (Движение размытия);
- ☐ работать с функцией **Lighting Effects** (Световые эффекты);
- ☐ создавать слой через копирование.

Урок 6



Градиент и растушевка

Прежде чем приступить к практическому изучению создания кнопок, рекомендую вам ознакомиться с небольшим теоретическим материалом. Несомненно, он поможет вам лучше понять сам процесс выполнения урока.

Итак, начнем с понятия *градиента*. Результат применения градиента представляет собой плавный переход между двумя (или более) цветами. Использовать градиент можно двумя способами:

- ☐ использовать **Gradient Fill Layer** (Новый слой заливки градиентом) — в этом случае градиент находится на отдельном слое и имеет в своем распоряжении маску. Данный способ будет полезен, если вы собираетесь серьезно модифицировать слой;
- ☐ использовать **Gradient Tool** (Инструмент градиента), который вызывается нажатием клавиши <G>.

Примечание

Также его можно вызвать, щелкнув на панели инструментов (рис. 6.1). Именно этот способ мы и будем использовать в данном уроке. Оценить его достоинства вы сможете по завершении создания кнопки.



Рис. 6.1. Инструмент градиента

С растушевкой (функция **Feather**) вы уже встречались — размывает грани, формируя границу перехода между выбором и его окружающими пикселями. Это размытие может вызывать некоторую потерю четкости на краях выделения.

Инструмент *Shape Tool* и связывание слоев

Шаг 1

Создайте новый документ размером 400×200 и залейте его черным цветом — подготовка закончена. Прежде всего, вам следует определиться, что вы будете делать: круглую кнопку или вытянутую. Мы будем рассматривать создание вытянутой кнопки. Выберите цвет переднего и заднего фона, с более темным и более светлым тонами соответственно. В первом случае можно воспользоваться инструментом эллипса (рис. 6.2). Вам просто придется выделить область, создать новый слой и залить его градиентом.



Рис. 6.2. Инструмент **Elliptical Marquee Tool**

Примечание

Выделение придется делать в два этапа: прямоугольное выделение и добавление двух эллиптических.

Шаг 2

Нажмите букву <U> или щелкните на панели по инструменту **Rectangle** (Прямоугольник).

Нарисуйте прямоугольник, затем выберите эллипс и сделайте закругления. Слейте все слои, кроме фона.

Примечание

Не забывайте, что вы можете без потери качества трансформировать составные элементы, имеющие векторную маску, трансформация осуществляется после нажатия комбинации клавиш <Ctrl>+<T> (рис. 6.3).



Рис. 6.3. Фигура с закруглениями

Совет

Связать слои можно, поставив значок скрепки слева от необходимых слоев (рис. 6.4). А для сливания их в один выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<E>.

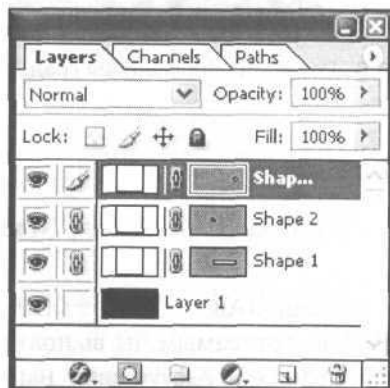


Рис. 6.4. Связывание слоев

Шаг 4

Теперь вам необходимо сделать выделение получившейся фигуры (это делается щелчком по слою с удержанием клавиши <Ctrl>).

Сделайте активным инструмент **Gradient** (Градиент). Смените цвет переднего плана на B42310.

Посмотрите опции инструмента на рис. 6.5. Вам нужно использовать линейный градиент для осуществления плавного перехода между светлым и темным цветом.

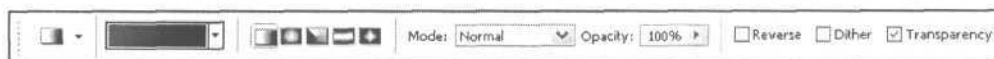


Рис. 6.5. Панель инструмента Gradient

Шаг 6

Примените вертикальный градиент с более светлым цветом от основания кнопки до верха (рис. 6.6). Для того чтобы провести градиент ровно, используйте клавишу <Shift>. Не потеряйте выделения после применения градиента. На рисунке показана кнопка без выделения.

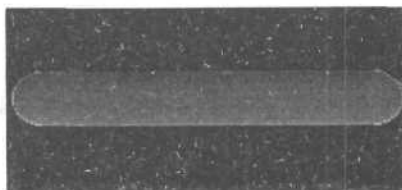


Рис. 6.6. Результат применения градиента

Шаг 7

Уменьшите выделение до 3 пикселов — **Select | Modify | Contract** (Выбор | Изменить | Свернуть).

Выполните комбинацию клавиш **<Alt>+<Ctrl>+<D>** и задайте значение 3, затем щелкните на кнопке **ОК**, тем самым вы выполните растушевку. Имейте в виду, что размер свертывания и растушевки напрямую зависит от размера вашей кнопки.

Шаг 8

Выделение по-прежнему должно оставаться. Создайте новый слой над тем, где у вас находится выделение (комбинация клавиш **<Ctrl>+<Shift>+<N>**). Сделайте цвет переднего плана белым и выберите градиент **Foreground to Transparent** (Передний план к прозрачному).

Примечание

Не забудьте установить флажок **Transparency** (Прозрачность), в противном случае перехода от белого к прозрачности не получится.

Затем проведите градиентом от верхней части до середины (рис. 6.7).

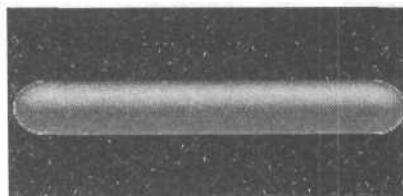


Рис. 6.7. Результат использования градиента **Foreground to Transparent**

Шаг 9

Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> для снятия выделения и откорректируйте непрозрачность нового слоя, содержащего белый эффект подсветки, на несколько процентов, в зависимости от количества подсветки. На рис. 6.8 представлен финальный результат.



Рис. 6.8. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ использовать градиент;
- ☐ модифицировать созданные формы **Shape Tool** (Инструмент формы);
- ☐ пользоваться функцией **Feather** (Растушевка);
- ☐ связывать слои для последующего соединения.

Урок 7



Использование градиента и кисти

Если вы заглянете в конец этого урока, то увидите там кнопку, очень сильно напоминающую построенную в предыдущем уроке. Да, сходство есть, но это не значит, что данный материал нужно пропускать. Наша цель — не изучение того, как делать какую-то определенную вещь, а техника создания и обработки изображений.

Из этого урока вы узнаете о дополнительных функциях инструмента **Gradient** (Градиент), а также познакомитесь с инструментом **Brush** (Кисть).

Инструменты *Gradient* и *Brush*

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 200×200. При помощи **Elliptical Marquee Tool** (Инструмент эллиптического выделения) создайте круг (рис. 7.1). Используйте для создания круга клавишу <Shift>.

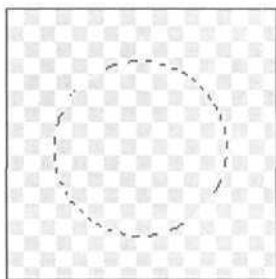


Рис. 7.1. Выделение в виде круга

Шаг 2

Сделайте активным инструмент градиента. Задайте цвет переднего плана F7D51B, а задний фон сделайте черным (цвет 000000). В опциях данного

инструмента появится черно-желтый градиент. Дважды щелкните по нему, чтобы открыть дополнительные опции, и попытайтесь сделать градиент, как на рис. 7.2.

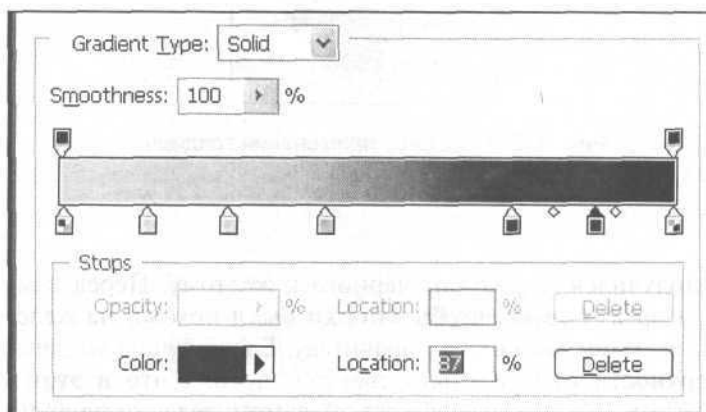


Рис. 7.2. Настройка градиента

Примечание

Ползунки здесь выступают в роли разделителей цвета. Для изменения цвета нужно сначала сделать его активным, а затем щелкнуть в необходимой по цвету области.

Шаг 3

Создайте новый слой, щелкнув по кнопке на палитре слоев (рис. 7.3).



Рис. 7.3. Кнопка создания нового слоя

Проведите градиентом по диагонали. Градиент должен быть **Linear** (Линейный) (рис. 7.4). После этого у вас должен получиться круг, как на рис. 7.5.



Рис. 7.4. Активный **Linear Gradient**

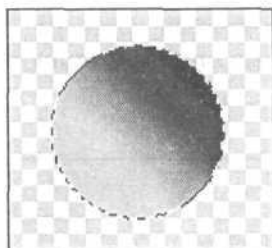


Рис. 7.5. Результат применения градиента

Шаг 4

Итак, у вас получился переход от черного к желтому. Перед вами стоит задача сделать эффект блеска, чтобы кнопки были похожи на желе (или стеклянные кнопки, кому как больше нравится). Блеск лучше создавать на более темной поверхности относительно светлой, потому что в этом случае достигается максимум данного эффекта. В самом деле, попробуйте представить себе блеск на светлой поверхности, когда есть темный участок. Другое дело, если бы у вас была ровная заливка без перелива, тогда можно было бы использовать **Radial Gradient** (Радиальный градиент) для создания объема, но встретимся мы с этим способом на практике в *уроке 16* при создании металлического каркаса робота.

Создайте новый слой. На палитре инструментов выберите **Brush Tool** (Инструмент кисти) либо нажмите (рис. 7.6). Задайте опции, как на рис. 7.7. Обратите внимание на два важных параметра — **Opacity** (Непрозрачность) и **Flow** (Поток). С первым мы уже встречались, здесь непрозрачность выполняет сходную функцию, а вот **Flow** (Поток) — новинка. Но ничего сложного в этом параметре нет, он отвечает за интенсивность работы кисти.

Рис. 7.6. Кнопка инструмента **Brush**

Рис. 7.7. Панель инструмента кисти

Шаг 5

Опции заданы, теперь вам нужно нарисовать размытое пятнышко кистью на новом слое. Это пятно будет служить фоном другому, более яркому (рис. 7.8).

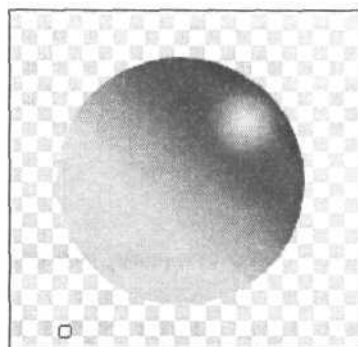


Рис. 7.8. Пятнышко от кисти

Шаг 6

Задайте размер кисти 10 px, а также модифицируйте параметры потока, как на рис. 7.9. Нарисуйте более четкое пятно меньшего размера, после чего слейте слой с пятном и слой с шариком, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E>. Эффект налицо (рис. 7.10).

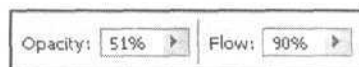


Рис. 7.9. Изменение Flow

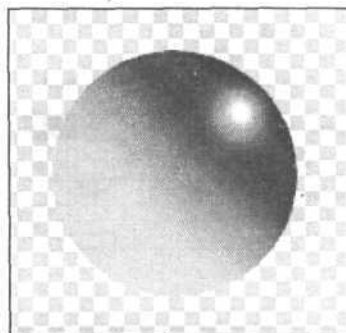


Рис. 7.10. Результат для шага 6

Шаг 7

Основу вы получили, теперь идут модификации. Создайте новый слой и переместите его ниже слоя с кнопкой-желе. Удерживая клавишу <Ctrl>,

щелкните по слою с кнопкой-желе. Затем выполните команду **Select | Modify | Expand** (Выбор | Модифицировать | Растянуть) и в диалоговом окне задайте значение 8. Залейте выделение цветом ACA479. Тем самым вы делаете подложку под кнопку.

Шаг 8

Сейчас вы впервые встречаетесь со стилями, это сделано специально, чтобы уже на данном этапе вы имели представление о них. Щелкните на слое с кнопкой и зайдите в меню **Layer | Layer Style | Bevel and Emboss** (Слой | Стилль слоя | Фаска и рельеф), задайте значения, как на рис. 7.11.

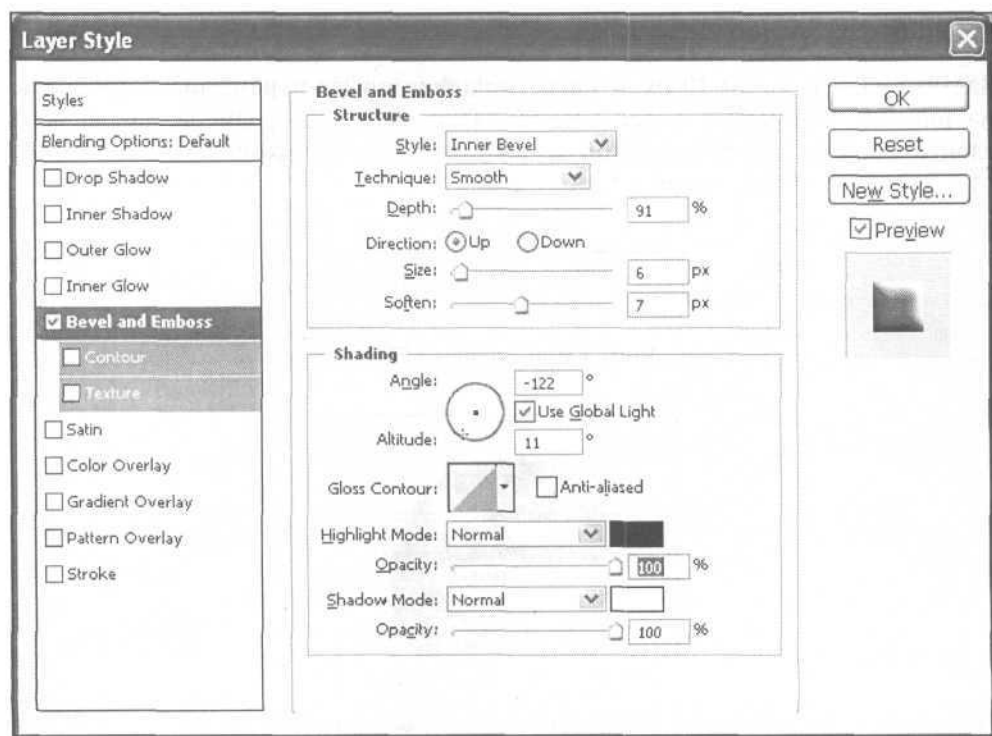


Рис. 7.11. Характеристики для слоя с кнопкой

Снова примените этот же стиль, но с параметрами, как на рис. 7.12, к слою с подложкой.

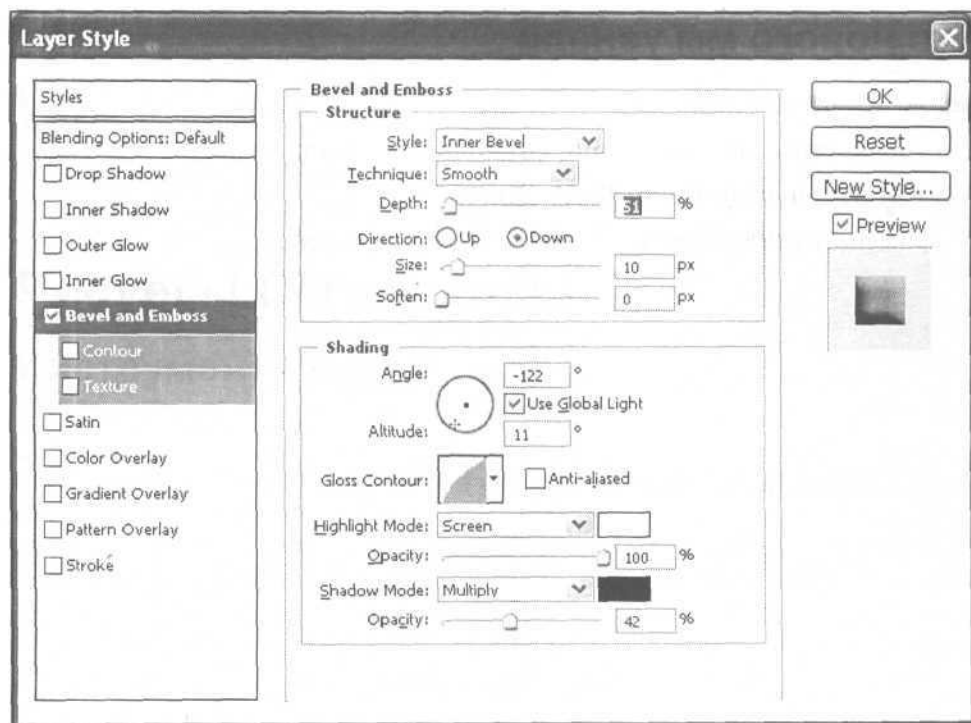


Рис. 7.12. Параметры стиля **Bevel and Emboss** для подложки

Шаг 9

Создайте свой градиент и проведите им по диагонали на самом первом слое. На этом все (рис. 7.13).

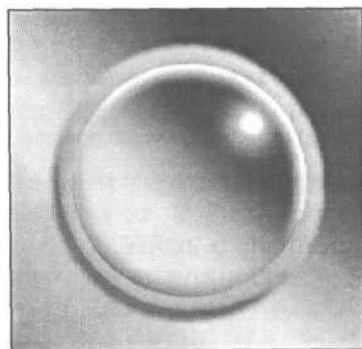


Рис. 7.13. Финальный результат

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 200×200 с белым фоном. Теперь сделайте новый слой.

Я уже упоминал, что различное сочетание инструментов и клавиш <Alt>, <Shift>, <Ctrl> открывает дополнительные возможности инструмента. Сейчас вы узнаете еще одну.

Шаг 2

Сделайте активным **Elliptical Marquee Tool** (Инструмент эллиптического выделения). Нажмите одновременно клавиши <Shift>+<Alt>. Попробуйте создать окружность. Как видите, выделение делается ровным и увеличивается от центра. Сделайте небольшое выделение таким способом (рис. 8.2).

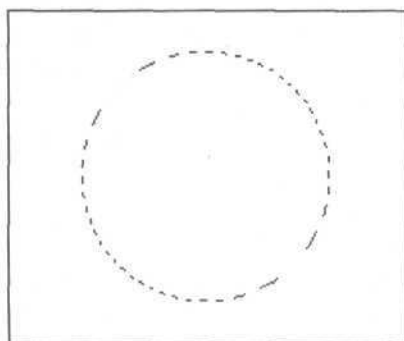


Рис. 8.2. Выделение в виде круга

Шаг 3

Сейчас необходимо заполнить цветом выделение: выберите понравившийся цвет на палитре, а затем выполните комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace> при условии, что вы выбрали **Foreground Color** (Цвет переднего плана). Если же вы выбрали **Background Color** (Цвет заднего плана или фон), то выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<Backspace>.

Используйте цвет 7AAEE4 (рис. 8.3). На этом этапе очень важно определиться с цветом. Он не должен быть слишком ярким, потому что вы будете освещать края самого дисплея.

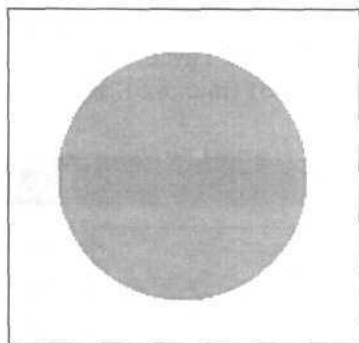


Рис. 8.3. Изображение после заливки цветом

Шаг 4

На данный момент у вас на новом слое есть синий круг и должно остаться выделение. Создайте новый слой так, чтобы он находился выше слоя с кругом, для этого вам нужно либо находиться на слое (так как Photoshop создает новый слой выше текущего), либо, если вы создали его ниже, переместить его мышью. Нажмите клавишу <D> для перезагрузки цветов. Делайте вы это, чтобы обвести основу дисплея черной линией. Итак, выполните команду **Edit | Stroke** (Редактирование | Обводка) и посмотрите на рис. 8.4.

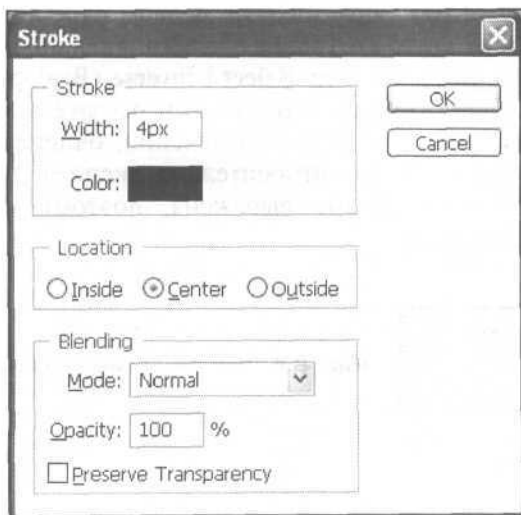


Рис. 8.4. Диалоговое окно **Stroke**

Оставаясь на этом же слое, выполните команду **Filter | Blur | Gaussian Blur** (Фильтр | Размытие | Размытие по Гауссу) и задайте значение 4 (можно и другое, но большее по значению) (рис. 8.5). Нажмите **OK**.

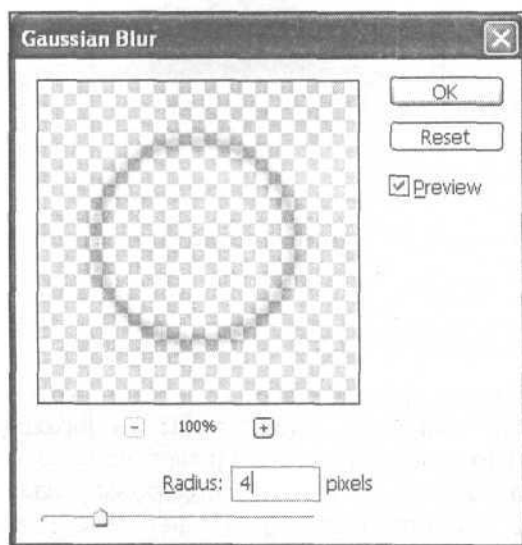


Рис. 8.5. Диалоговое окно **Gaussian Blur**

Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните на первом слое для загрузки его выделения (слой с синим кругом). Теперь сделайте активным второй слой (тот, что с линией). Выполните команду **Select | Inverse** (Выбор | Инверсия) и нажмите клавишу <Delete> (второй слой должен обязательно быть активным). Таким образом вы сделали инверсию выделения, очистили слой от ненужных пикселей и выровняли все относительно дисплея по кругу. Обводная линия все еще слишком сильно выражена, поэтому установите **Opacity** (Непрозрачность) 28% (рис. 8.6).

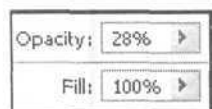


Рис. 8.6. Изменение непрозрачности

Шаг 5

Сейчас у вас должна быть следующая картина (рис. 8.7):

- ☐ три слоя;
- ☐ синий круг;
- ☐ белый фон;
- ☐ обводная линия.

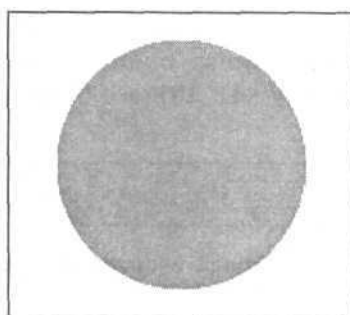


Рис. 8.7. Изображение после выполнения шага 6

Вам нужно осветлить дисплей. Для этого создайте новый слой и расположите его выше предыдущих. Перезагрузите цвета нажатием клавиши <D>. Снова щелкните на первом слое, удерживая клавишу <Ctrl>. Обозначьте сильнее ваше выделение. Для этого снова воспользуйтесь функцией **Stroke** (Обводка), но уже с другими параметрами (рис. 8.8).

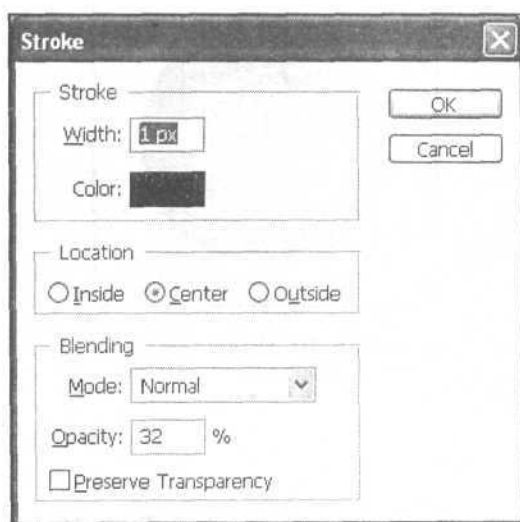


Рис. 8.8. Новые параметры **Stroke**

Шаг 6

Создайте новый слой и расположите его выше предыдущих. Если вы потеряли выделение слоя с кругом, то создайте его снова. Сделайте активным инструмент **Brush** (Кисть). Задайте опции, как на рис. 8.9.

Посмотрите на значок в виде ручки справа от заголовка слоя. Его нужно обязательно активизировать. Данная опция позволяет использовать более мягкие тона, моделируя инструмент **Airbrush** (Аэрограф).

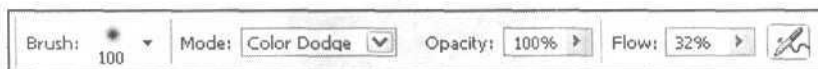


Рис. 8.9. Панель инструмента **Brush**

Шаг 7

Нажмите <D>, затем <X> таким образом, чтобы сначала перезагрузить цвета, поставив цвет переднего плана черным, а заднего белым. Затем поменяйте их местами. Нарисуйте плавно в нижней части круга небольшую подсветку (рис. 8.10).

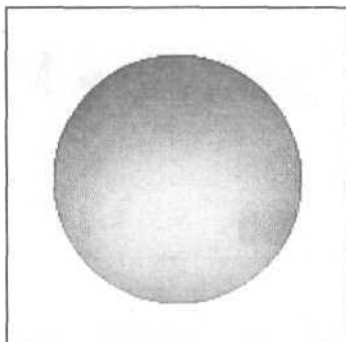


Рис. 8.10. Изображение после выполнения шага 7

Шаг 8

Создайте новый слой. Теперь, используя **Pen Tool** (Инструмент ручки), нарисуйте выделение в верхней части окружности, можете слегка изогнуть его для придания плавного перехода. Оставьте выделенным этот инструмент, щелкните правой кнопкой мыши на выделении и выберите **Make Selection** (Сделать выделение) (рис. 8.11).

Вы нарисовали некоторую область инструментом, а потом сделали выделение. Таким способом можно делать произвольные выделения, что бывает очень ценно, особенно при создании Web-элементов.

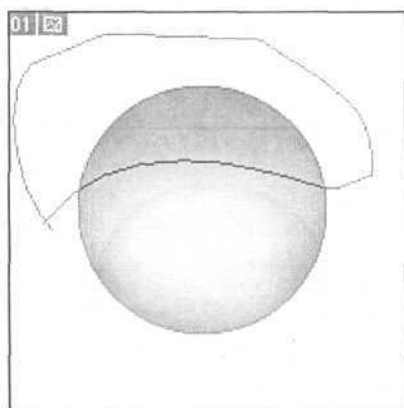


Рис. 8.11. Применение Pen

Шаг 9

Создайте новый слой (не потеряйте выделение), нажмите и удерживайте комбинацию клавиш <Shift>+<Ctrl>+<Alt>, щелкните на первом слое (с кругом). Сейчас необходимо использовать **Gradient Tool** (Инструмент градиента). В его свойствах необходимо выбрать **Foreground to Transparent** (Передний план к прозрачному). Нажмите <D>, затем <X> и проведите градиентом сверху вниз.

Теперь нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> для снятия выделения и выполните команду **Filter | Blur | Gaussian Blur** (Фильтр | Размытие | Размытие по Гауссу), задайте значение 2,0. Тем самым вы сделаете плавный переход цветов, что и требуется (рис. 8.12).

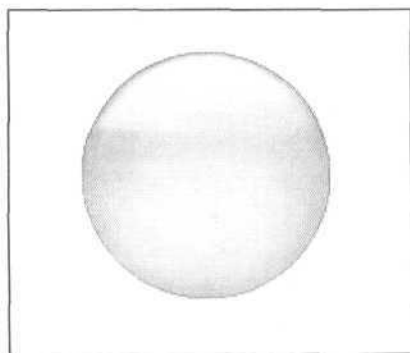


Рис. 8.12. Изображение после выполнения шага 9

Также вы можете добавить эффект телеизображения на дисплее, все-таки это экран (рис. 8.13).

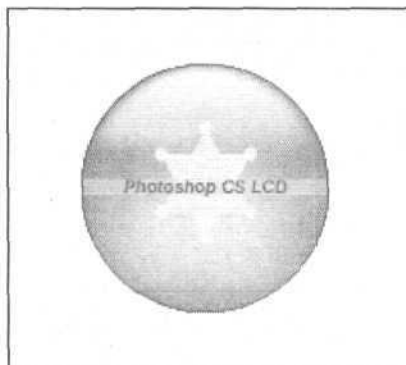


Рис. 8.13. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ работать с дополнительными опциями **Brush** (Кисть);
- ☐ создавать ровные выделения;
- ☐ использовать **Pen Tool** (Инструмент ручки).

Урок 9



Продвинутая трансформация

При создании сложных объектов часто требуется их точное размещение относительно других элементов. На этот случай в графических редакторах используются линейки **Rulers**. По линейкам, конечно, работать можно, но есть недостатки. Они занимают часть рабочей области, в связи с этим ориентироваться становится труднее. Еще большие проблемы возникают, когда вам приходится создавать несколько объектов, которые должны ровно распределяться относительно центра. Выход из этого положения есть. В Photoshop присутствует замечательная возможность — создавать направляющие линии **Guides**. Особенность этих линий заключается в том, что они не печатаются на принтере. Так что если вы уже отправили на печать свое творение и забыли убрать **Guides**, не волнуйтесь, их там не будет.

Как применять на практике эти линейки и направляющие, мы рассмотрим на примере создания компакт-диска.

Инструмент *Elliptical Marquee*

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 400×400.

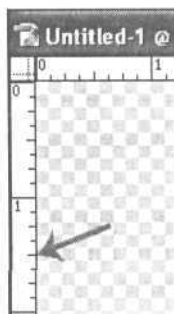


Рис. 9.1. Создание направляющей линии

Сделайте видимыми линейки, для этого выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<R>. Теперь создайте ровно посередине две направляющие линии, для этого подведите курсор к границе линейки, удерживая левую кнопку, переместите линию в нужное место (рис. 9.1).

Шаг 2

Создайте новый слой и переименуйте его в "Главный". Сейчас вы познакомитесь с еще одной функцией инструмента выделения, причем это будет относиться не только к одной модификации набора инструментов выделения.

Выберите инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), установите его **Style** (Стиль) в значение **Fixed Size** (Фиксированный размер). Когда вы выберете этот инструмент, вверху на панели появятся его свойства, где из выпадающего меню выберите **Fixed Size** (Фиксированный размер). Задайте размер 340×340 px. Удерживая <Alt>, наведите курсор на пересечение вспомогательных линий и сделайте выделение в виде окружности (рис. 9.2).

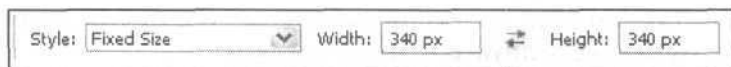


Рис. 9.2. Панель **Elliptical Marquee**

Шаг 3

Установите режим выделения **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) на **Tool Subtract From Selection** (Инструмент вычитания выбора) (рис. 9.3) и задайте размер 44×44.



Рис. 9.3. Инструмент вычитания выбора

Теперь, удерживая клавишу <Alt>, установите выделение на центр изображения. Для этого сначала нажмите кнопку мыши, а потом <Alt>. В результате у вас должно получиться выделение в форме круга с отверстием в центре. Остается только залить его цветом E5E5E5 и отменить выделение нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<D> (рис. 9.4).

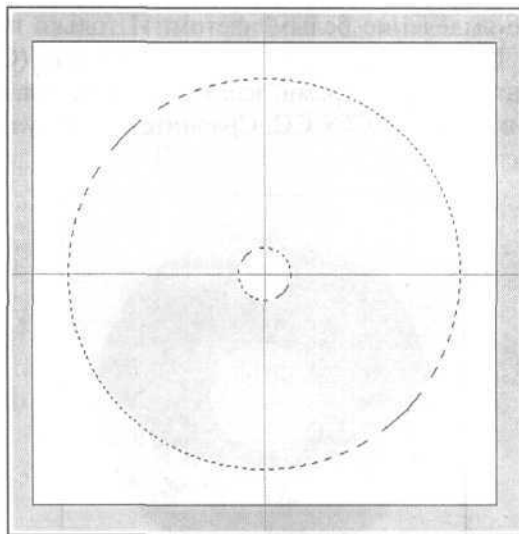


Рис. 9.4. Выделение в форме круга с отверстием в центре, залитое серым цветом

Шаг 4

Создайте новый слой. Назовите его "Оттенок". Теперь повторите шаг 3: создайте в центре два кольца: внешнее размером 334×334 и внутреннее размером 106×106 . Пришло время познакомиться с новым для вас стилем слоя **Gradient Overlay** (Наложение градиента). По сути, он делает тот же эффект, что и инструмент градиента, только в этом случае существует возможность более гибкого редактирования.

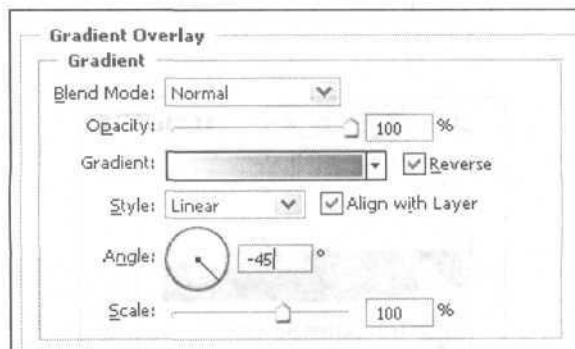


Рис. 9.5. Диалоговое окно **Gradient Overlay**

Для начала залейте выделение белым цветом. И только потом примените к этому слою стиль **Layer | Layer Style | Gradient Overlay** (Слой | Стиль слоя | Наложение градиента) с параметрами, как на рис. 9.5. Установите цвет переднего плана 526577, а заднего CCCCCC. Сравните ваш результат с рис. 9.6.

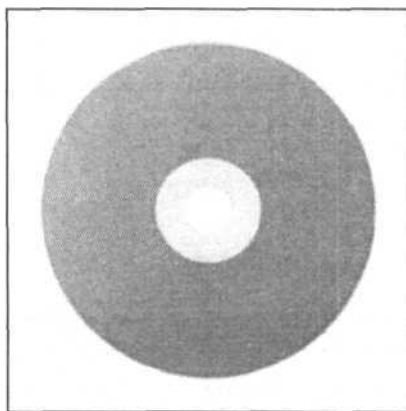


Рис. 9.6. Результат применения стиля **Gradient Overlay**

Шаг 5

Создайте новый слой, назовите его "Градиент". Сделайте активным инструмент **Gradient Tool** (Инструмент градиента), установите градиент **Spectrum** (Спектр) (рис. 9.7) и залейте слой сверху вниз. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<T>. Сожмите градиент вдвое по горизонтали, затем щелкните на области трансформирования правой кнопкой мыши и выберите пункт **Перспектива** (рис. 9.8). Передвиньте верхний левый узелок к центру (рис. 9.9).

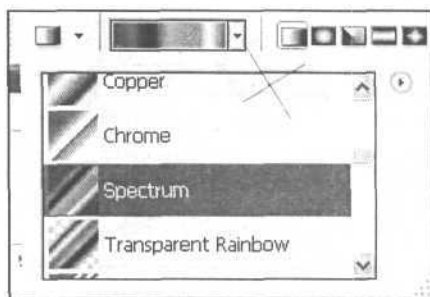


Рис. 9.7. Выбор градиента

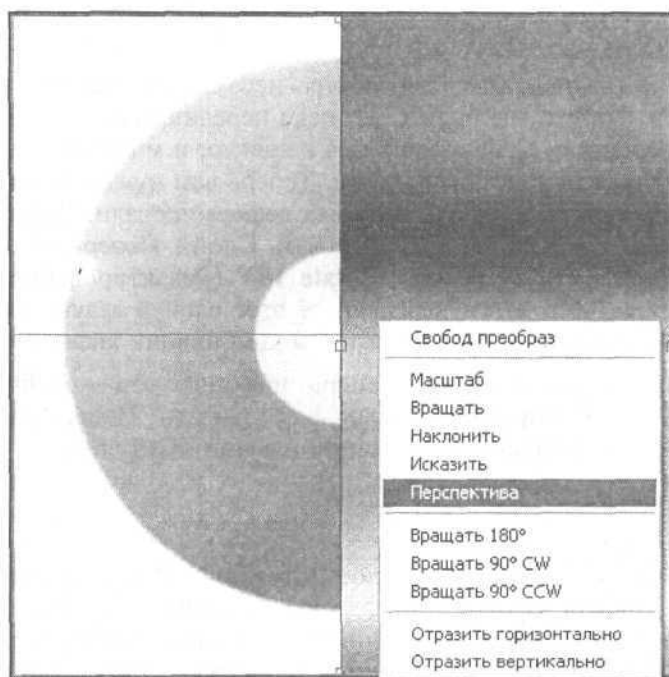


Рис. 9.8. Выбор пункта Перспектива

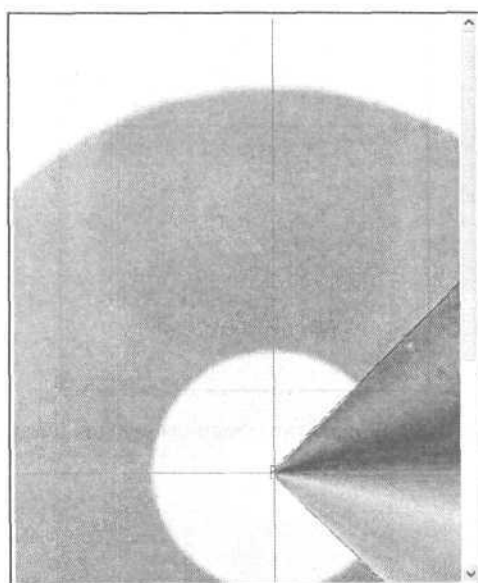


Рис. 9.9. После трансформации методом перспективы

Шаг 6

Использование градиента в виде спектра неслучайно, все соответствует законам физики. То, что мы видим на диске перелив цветов, является результатом интерференции. Свет разлагается в спектр, и мы видим разные оттенки цветов на отражающей поверхности. Теперь вам нужно будет равномерно распределить на диске тот слой, который деформировали. Дублируйте его — **Layer | Duplicate Layer** (Слой | Дублировать Слой). Поверните копию с помощью команды **Edit | Transform | Rotate 180°** (Редактирование | Трансформация | Вращать 180°), затем передвиньте этот слой в левую часть экрана и объедините с предыдущим слоем нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<E>.

Дублируйте получившийся слой. Теперь поверните его — (**Edit | Transform | Rotate 90° CW** (Редактирование | Трансформировать | Повернуть 90° CW)), а затем склейте слои нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<E>.

Шаг 7

Удерживая <Ctrl>, щелкните на слое "Оттенок". Инвертируйте выделение (комбинация клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I>) и удалите выделенную часть градиента клавишей <Delete>. Отмените выделение комбинацией клавиш <Ctrl>+<D>. Установите **Blending Mode** (Режим смешивания) слоя на **Overlay** (Наложение), а **Opacity** (Непрозрачность) на 70%. Результат манипуляций можно посмотреть на рис. 9.10.

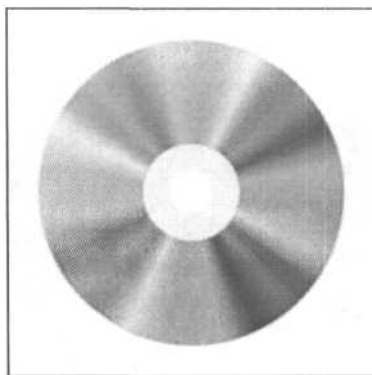


Рис. 9.10. Результат манипуляций для шага 10

Шаг 8

Вот мы и подошли к использованию новых настраиваемых слоев. Как и в ситуации с функцией **Fill** (Заполнение), выбрав настраиваемый слой, можно

провести специальные настройки до создания, но этим все не ограничивается. В зависимости от того, какой вы выбрали пункт: **Levels**, **Color Balance** или другой, создается маска слоя, которой можно управлять.

Выполните команду **Layer | New Adjustment Layer** (Слой | Новый настраиваемый слой) и выберите **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность). В появившемся окне установите **Opacity** (Непрозрачность) равным 35%, а в следующем установите флажок **Colorize** (Закраска) и задайте параметры, как на рис. 9.11. Таким образом вы получите более естественные оттенки диска (рис. 9.12).

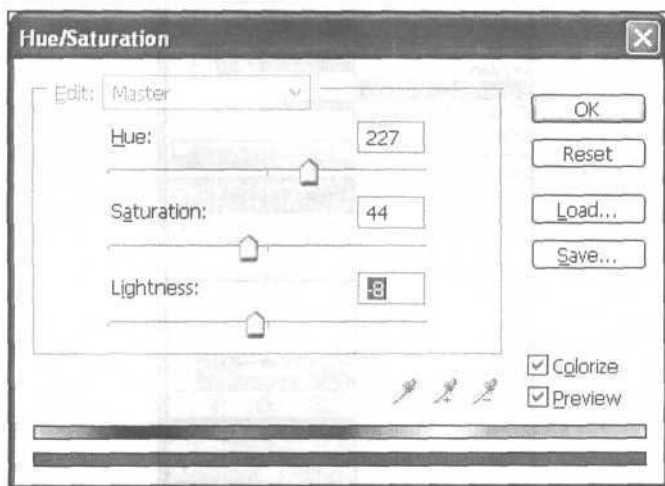


Рис. 9.11. Диалоговое окно настройки Hue/Saturation

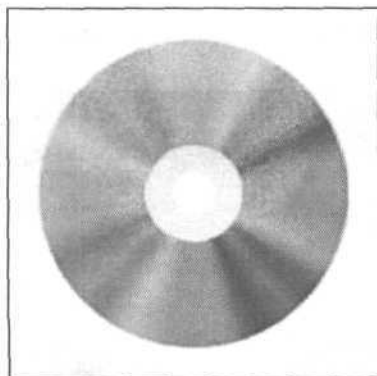


Рис. 9.12. Изображение после создания нового настраиваемого слоя

Шаг 9

Хоть оттенок и стал более естественным, но реалистичности самому диску не хватает. Необходимо нарисовать кольцо в области меньшего круга. Сделайте активным слой градиента. Выделите в центре слоя окружность диаметром 132 пиксела.

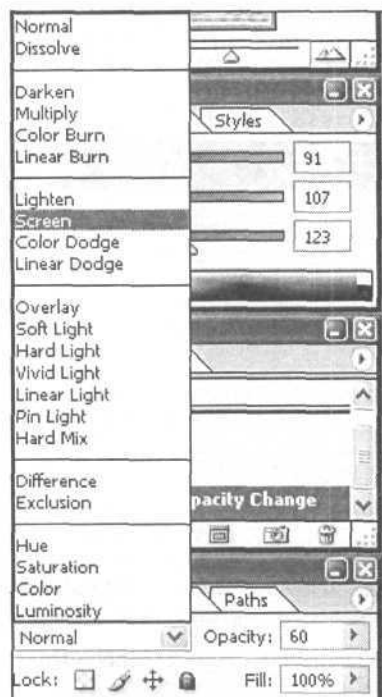


Рис. 9.13. Изменение опции смешивания

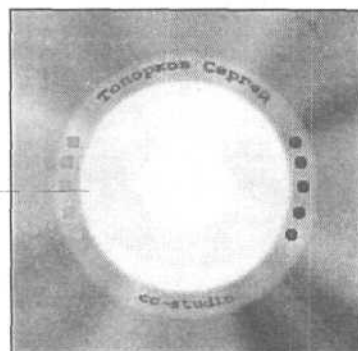


Рис. 9.14. Мелкие надписи на кольце

Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<C>, а потом <Ctrl>+<V>. В результате этих действий должен появиться новый слой с радужным кольцом. Установите **Blending Mode** (Режим смешивания) этого слоя в значение **Screen** (Экран), а **Opacity** (Непрозрачность) равным 60% (рис. 9.13). Добавьте мелкие надписи на получившееся кольцо (рис. 9.14).

Шаг 10

Создайте новый слой. Выделите в центре диска окружность диаметром 96 пикселей. Залейте выделение белым цветом. С помощью команды **Select | Modify | Contract** (Выбор | Изменить | Свернуть) сверните выделение на 2 пикселя, задав в появившемся диалоговом окне **Contract Selection** (Свернуть выделение) значение 2. Удалите выделенную область и сделайте отмену выбора. Примените к этому слою стиль **Bevel and Embossed** (он находится в меню **Layer | Layer Style | Bevel and Embossed** (Слой | Стиль слоя | Фаска и рельеф)) с параметрами, как на рис. 9.15. Создайте точно такой же слой, но с диаметром 78 пх.

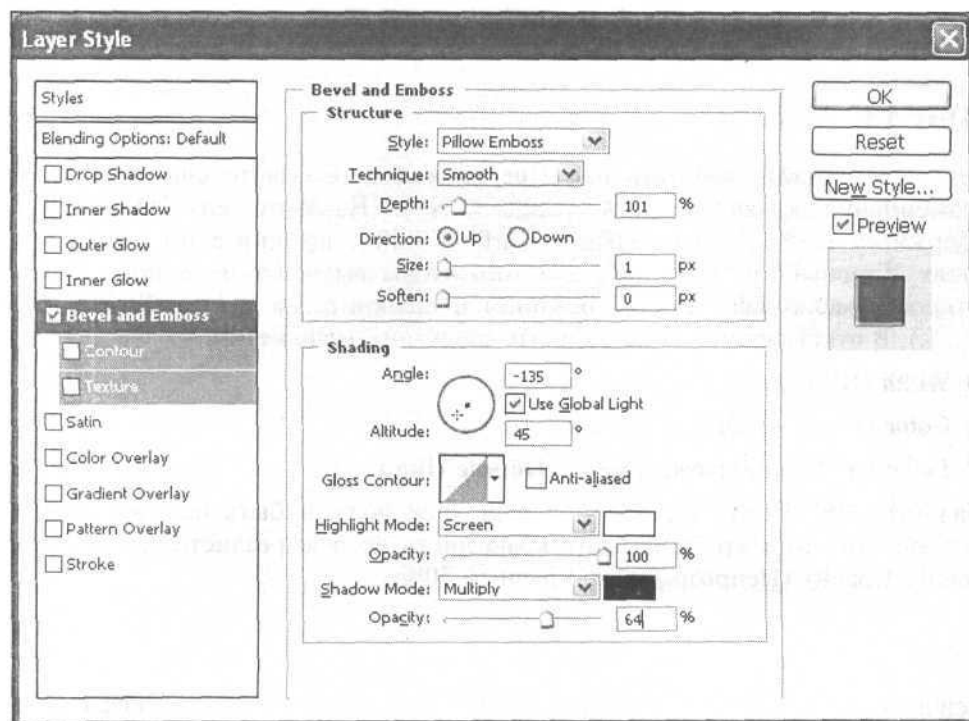


Рис. 9.15. Параметры стиля **Bevel and Emboss**

Примечание

Эти два слоя должны обязательно находиться под слоем **Hue/Saturation**.

Итак, у вас получился некий объем — это важно (рис. 9.16).

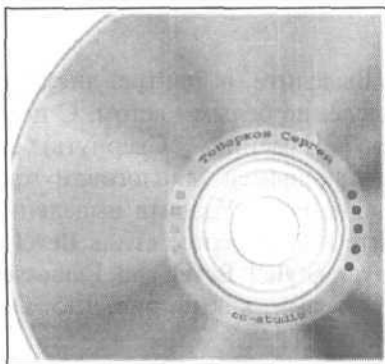


Рис. 9.16. Эффект объема диска

Шаг 11

Теперь начинайте работать над **Hue/Saturation**. Создайте еще один слой (комбинация клавиш <Ctrl>+<Shift>+<N>). Назовите его "Обведение". Удерживая комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>, щелкните по очереди на слоях "Главный" и "Оттенок", для того чтобы выделить их одновременно. Откройте меню **Edit** (Редактирование) и щелкните на пункте **Stroke** (Обводка). В открывшемся окне впишите следующие параметры:

- ☐ **Width** (Ширина) — 1 px;
- ☐ **Color** (Цвет) — **Black** (Черный);
- ☐ **Location** (Местонахождение) — **Outside** (Вне).

Нажмите **ОК**. После выполнения ваш диск должен быть обведен черной каймой. Для того чтобы придать краю диска особую реалистичность, установите **Opacity** (Непрозрачность) равным 50%.

Шаг 12

Сейчас самая сложная часть. Создайте новый слой с названием "Рефлекс" и загрузите выделение слоя "Главный" (щелкните по нему, удерживая <Ctrl>). Установите цвет переднего плана (**Foreground Color**) равным E1F1F9. Сделайте активным **Gradient Tool** (Инструмент градиента), установите опцию

Foreground to Transparent (От переднего плана к прозрачности) и залейте диск сверху до центра. Установите режим выделения **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) на **Tool Subtract From Selection** (Инструмент вычитания выделения) и возьмите в рамку верхнюю часть диска. После этих действий выделенной должна остаться только нижняя часть диска. Установите цвет переднего плана F3EEE0. Залейте выделенную область градиентом от центра до нижней кромки с параметрами, которые вы установили ранее. Отмените выделение комбинацией клавиш <Ctrl>+<D> (это соответствует команде **Select | Deselect** (Выбор | Снять выделение)). Размойте слой на 1 пиксел фильтром **Gaussian Blur** в меню **Filter | Blur | Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу). Установите **Blending Mode** (Режим смешивания) слоя в позицию **Color Dodge** (Цветовая уловка), а **Opacity** (Непрозрачность) равным 60%.

Шаг 13

Примените к слою "Главный" стиль **Outer Glow** (Внешний блеск) с помощью команды **Layer | Layer Style | Outer Glow** (Слой | Стиль слоя | Внешний блеск) с параметрами, как на рис. 9.17.

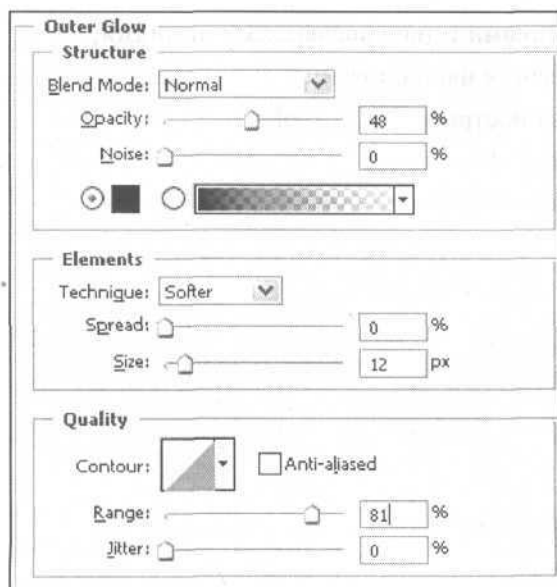


Рис. 9.17. Опции стиля **Outer Glow**

И у вас должен получиться красивый компакт-диск (рис. 9.18).

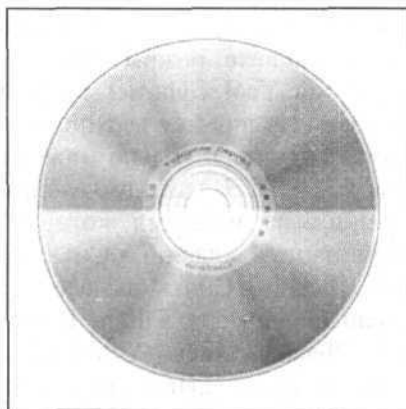


Рис. 9.18. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ работать с линейками и направляющими линиями;
- ☐ создавать выделения фиксированного размера;
- ☐ создавать новый настраиваемый слой;
- ☐ продвинутой трансформации;
- ☐ активному изменению опций смешивания.

Урок 10



Закрепляем знания об инструментах выделения и о режимах смешивания

Проще всего будет повторить материал на аналогичном трюке. Прогресс не стоит на месте, у счастливых обладателей пишущих приводов компакт-дисков возникало желание сделать свою обложку на заготовку. Этим вы сейчас и займетесь.

Инструмент *Magic Wand*

Шаг 1

Создайте новый рисунок размером 5×5 дюймов. Выполните команду **Layer | New | Layer** (Слой | Новый | Слой). Залейте его белым цветом. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<R>, для того чтобы появились линейки, создайте в центре две направляющие линии. Теперь выберите инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), задайте в его свойствах **Fixed Size** (Фиксированный размер) и значение 350 в двух соответствующих полях. Наведите курсор на центр пересечения линий и, удерживая клавишу <Alt>, создайте новое выделение. Залейте его серым цветом.

Шаг 2

Оставаясь на этом же слое, выполните команду **Select | Modify | Contract** (Выбор | Изменить | Свернуть) и сверните изображение до 10 пикселей. Создайте новый слой и залейте его цветом 4ADAD2. Можно использовать и другой цвет.

Шаг 3

Теперь при помощи все того же инструмента и приема сделайте новое круглое выделение в центре размером 120×120. Для снятия выделения нужно

нажимать комбинацию клавиш <Ctrl>+<D>. Создайте новый слой и залейте получившееся выделение цветом A73182. Снова создайте новый слой, теперь сделайте выделение размером 100×100, только в этот раз залейте его белым цветом.

Шаг 4

Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<E> для слияния всех видимых слоев. На данный момент у вас должны остаться вспомогательные линии. Выделите участок на изображении при помощи инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) (рис. 10.1).

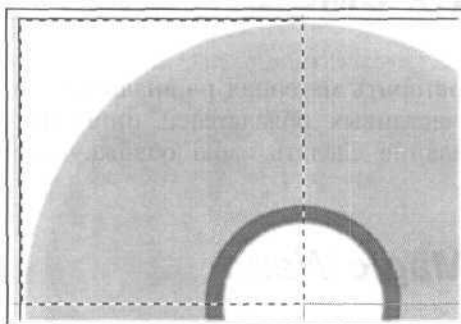


Рис. 10.1. Выделение участка

Шаг 5

Создайте новый корректирующий слой **Layer | New Adjustment Layer | Hue/Saturation** (Слой | Новый корректирующий слой | Оттенок/Насыщенность), установите флажок **Use Previous Layer to Create Clipping Mask** (Использовать предыдущий слой для создания маски) (рис. 10.2).

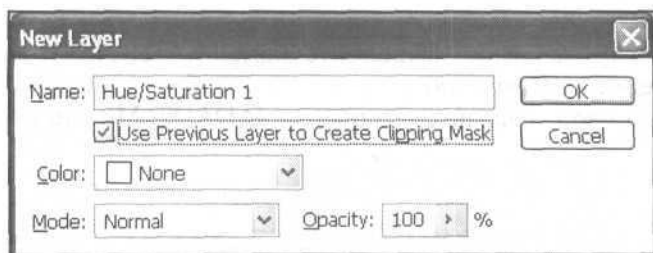


Рис. 10.2. Настраиваемый New Layer

Примечание

Этот флажок у опции нужен для наложения текущего слоя на предыдущий путем группировки.

Нажмите **ОК**. В появившемся окне задайте значение только для **Hue** (Оттенок) +64 (рис. 10.3).

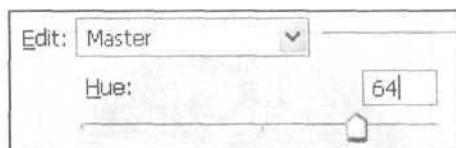


Рис. 10.3. Регулировка Hue

Шаг 6

Сделайте аналогичное выделение в правом нижнем углу, создайте новый слой, только теперь задайте для параметра **Hue** (Оттенок) значение +126 (рис. 10.4).

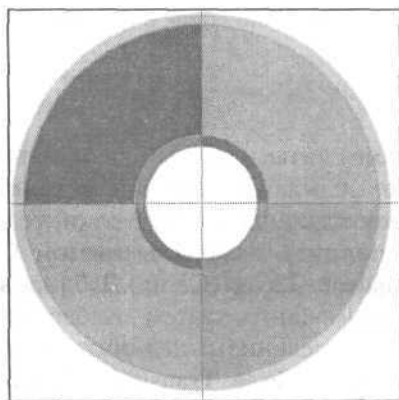


Рис. 10.4. Изображение после выполнения шага 6

Шаг 7

Если в процессе работы вы обнаружили, что диск располагается неровно относительно центра изображения, то сначала попробуйте исправить это своими силами, поэкспериментируйте с инструментами и функциями, а затем, если что-то не получилось, попробуйте воспользоваться вариантом, описанным далее.

Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<E>. Создайте новый слой. Переместите его ниже слоя с диском, залейте белым цветом. Сделайте активным слой с диском (щелкните по нему), выберите **Move Tool** (Инструмент перемещения).

Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<,> для снятия направляющих линий, затем комбинацию <Ctrl>+<"> для отображения сетки и расположите диск в центре (рис. 10.5).

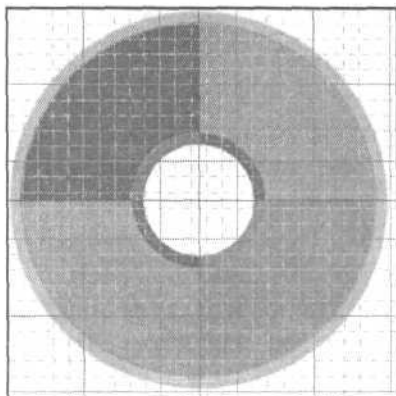


Рис. 10.5. Диск в центре

Шаг 8

Несмотря на то, что слои слиты, а самый центральный круг залит белым, еще не все потеряно. Сделайте активным инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (или клавиша <W>), щелкните левой кнопкой мыши в центре изображения, заполните выделение цветом C9C2C2. Теперь дублируйте слой — **Layer | Duplicate Layer** (Слой | Дублировать слой), снова выделите волшебной палочкой центр, затем выберите инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), щелкните правой кнопкой мыши по выделению и выберите пункт **Free Transform** (Свободная трансформация) (комбинация клавиш <Ctrl>+<T>), в свойствах трансформации задайте высоту (H:) и ширину (W:) 50% (рис. 10.6). Залейте белым цветом.

Примечание

Абсолютно белый цвет имеет код FFFFFFFF.



Рис. 10.6. Параметры высоты и ширины

Шаг 9

Вернитесь на самый первый слой, сделайте выделение центрального круга и заполните его цветом B84F4F6 (рис. 10.7).

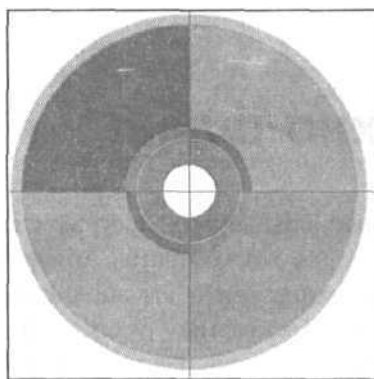


Рис. 10.7. Выделение и заполнение цветом

Шаг 10

Осталось только добавить ваш фирменный текст. На этом фоне неплохо смотрятся белые надписи (рис. 10.8). Может быть, вы найдете сочетание лучше.



Рис. 10.8. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились использовать инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка).

Урок 11



Создаем техно-шланг

Существует много специализированных программ для рисования, в основном это векторные редакторы. Но компания Adobe не обделила пользователей Photoshop такой возможностью — вы вполне можете нарисовать сложные объекты не хуже, чем в векторных редакторах. Главное заключается в том, что некоторые инструменты рисования в Photoshop присутствуют и в редакторе Adobe Illustrator — инструменте работы с векторными объектами. Так что полученные навыки вам еще пригодятся.

Инструменты *Pen* и *Line*

В этом уроке вы узнаете, как использовать **Pen** (Ручка) для рисования и как применять инструмент **Line** (Линия).

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 320×320. Залейте его цветом 555555. Сейчас вам необходимо нарисовать изгиб. Нетрудно догадаться, прямой шланг смотрится, как труба. Удобней всего это делать инструментом **Pen** (Ручка) (клавиша <P>), правда поначалу кажется, что рисовать им совсем невозможно, но смею уверить вас — это дело практики. Итак, сделайте активным данный инструмент и попытайтесь воспроизвести нечто похожее (рис 11.1). Главное, изгиб сделать больше (параметры инструмента **Pen** (Ручка) можно посмотреть на рис. 11.2).

Совет

Если рисовать снизу вверх, то последующая линия соединится с центром и отсечет нижнюю часть предыдущей линии. Аналогично, если рисовать сверху вниз, то линия соединится с центром, но тогда будет отсечена верхняя часть предыдущей.

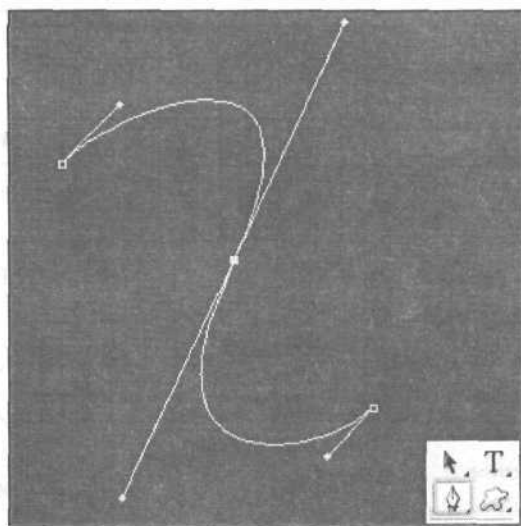


Рис. 11.1. Изгиб

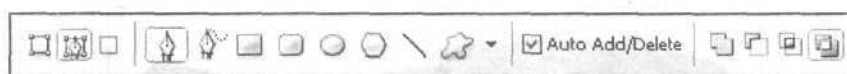


Рис. 11.2. Панель инструмента Pen

Шаг 2

Выберите инструмент кисти **Brush** (Кисть) (клавиша), он понадобится для закраски ваших изгибов: шланг должен быть заметен, размер кисти задайте 25 px, остальные параметры в данном уроке не понадобятся (рис. 11.3).

Шаг 3

Создайте новый слой, именно на нем вы будете обводить изгиб. Нажмите клавишу <D> для перезагрузки цветов: вам нужен черный, чтобы видеть основу шланга, в дальнейшем цвет вы измените. Выберите инструмент **Pen** (Ручка), щелкните правой кнопкой мыши на изгибах и выберите **Stroke Path** (Штриховой контур).

Примечание

Не устанавливайте флажок **Simulate Pressure** (Симуляция давления), в противном случае кисть заполнит изгиб, отсекая лишние линии на концах, а вам это не нужно (рис. 11.4).

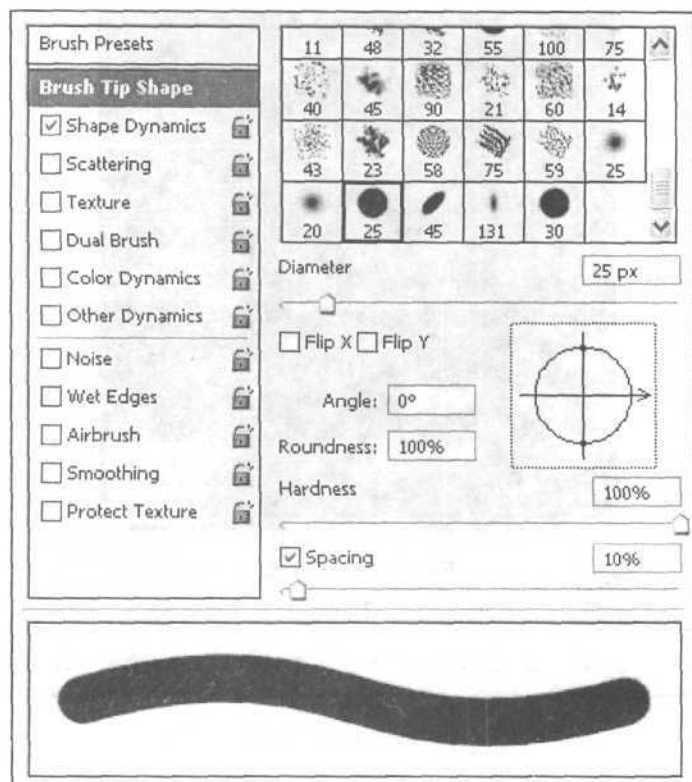
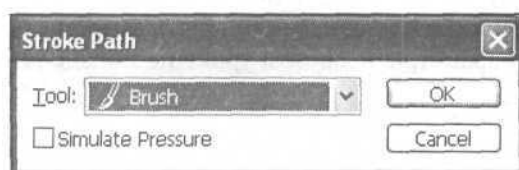
Рис. 11.3. Опции **Brush Presets**

Рис. 11.4. Штриховой контур

Шаг 4

Сейчас необходимо удалить линии изгиба, созданные **Pen** (Ручка), делается это клавишей <Delete>. Теперь нажмите <Enter>, чтобы окончательно все скрыть (рис. 11.5).



Рис. 11.5. Изображение после выполнения шага 4

Шаг 5

Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните на слое, на котором нарисовали черный изгиб, понадобится это для создания и последующего размытия канала. Итак, после загрузки выделения перейдите на палитру **Channels** (Каналы), создайте новый канал. Залейте его белым цветом (рис. 11.6—11.7).



Рис. 11.6. Выделение на канале, заполненное белым цветом

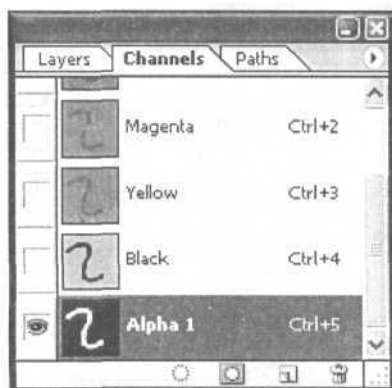


Рис. 11.7. Новый Alpha Channel

Шаг 6

Выполните команду **Filter | Blur | Gaussian Blur** (Фильтр | Размытие | Размытие по Гауссу) и задайте **Radius** (Радиус) равным 10 (рис. 11.8).

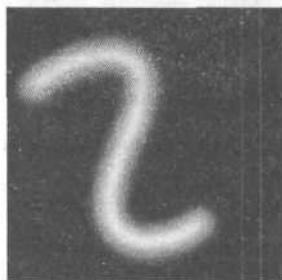


Рис. 11.8. Размытый Alpha Channel

Шаг 7

Вернитесь на палитру **Layers** (Слои). Как вы, наверное, догадались, сейчас нужно будет проводить изменения на слое с изгибом. Убедитесь, что он активен (посмотрите на наличие пиктограммы кисти слева), и загрузите выделение этого слоя, нажав комбинацию клавиш **<Ctrl>+<A>** либо выполнив команду **Select | All** (Выбор | Все).

Теперь заполните выделение серым цветом на 50% (рис. 11.9), именно такое сочетание хорошо подходит для создания эффекта металла. Не забудьте установить флажок **Preserve Transparency** (Сохранить прозрачность), в противном случае заполнится весь слой.

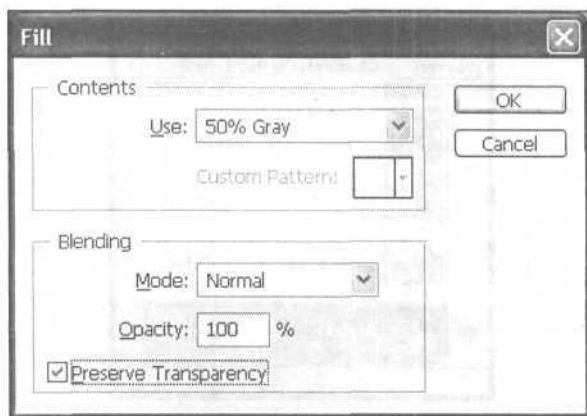


Рис. 11.9. Параметры заполнения Fill

После выполнения этих операций снимите все выделения, выполнив команду **Select | Deselect** (Выбор | Снять выделение) (рис. 11.10).



Рис. 11.10. Изображение после выполнение шага 7

Шаг 8

В очередной раз вам придется воспользоваться фильтром **Lighting Effects** (Световые эффекты). На данном этапе вам необходимо знать, что он позволяет также делать освещение каналов. Выполните команду **Filter | Render | Lighting Effects** (Фильтр | Рендер | Световые эффекты), используйте значения параметров, как на рис. 11.11.



Рис. 11.11. Окно настройки световых эффектов

Таким образом вы придадите металлический отблеск будущему шлангу, используя дополнительный **Alpha Channel** (Альфа-канал) (рис. 11.12).

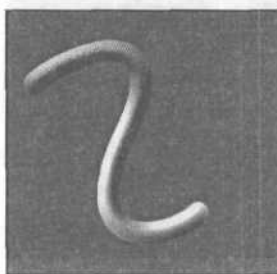


Рис. 11.12. Изображение после выполнения шага 8

Шаг 9

Примените к получившейся основе шланга один из стилей, создающих выпуклости, — выполните команду **Layer | Layer Style | Bevel and Emboss** (Слой | Новый слой | Фаска и рельеф), задайте параметры, как на рис. 11.13.

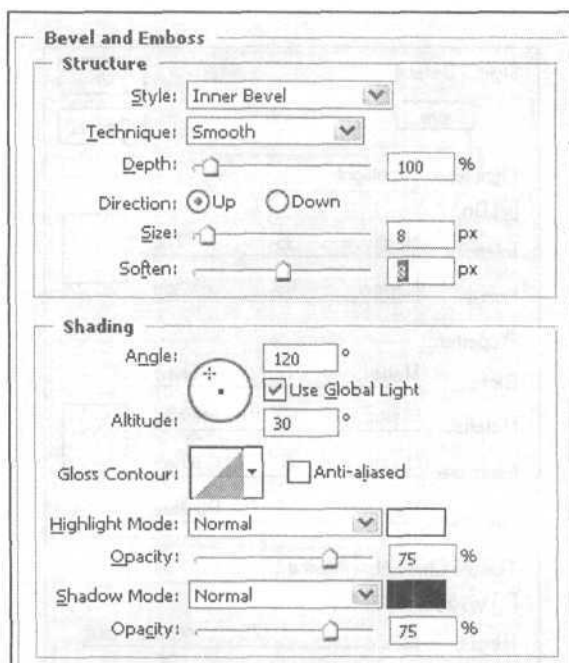


Рис. 11.13. Окно **Bevel and Emboss**

Эти значения — импровизация, поэтому, если они вам не нравятся, смело задавайте свои (рис. 11.14).

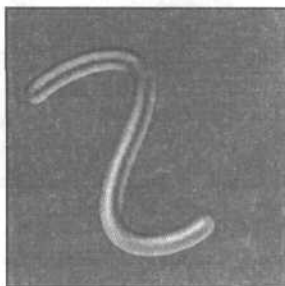


Рис. 11.14. Изображение после выполнение шага 9

Шаг 10

Сейчас необходимо блокировать прозрачность для успешного создания полосок на шланге. Делается это нажатием соответствующей кнопки на палитре слоев (рис. 11.15).



Рис. 11.15. Кнопка блокирования прозрачности

Шаг 11

Оригинальный слой после применения **Lighting Effects** (Световые эффекты) смотрится грубо (рис. 11.16), поэтому смягчите его, выполнив дважды команду **Filter | Blur | Blur More** (Фильтр | Размытие | Больше размытия) (рис. 11.17).

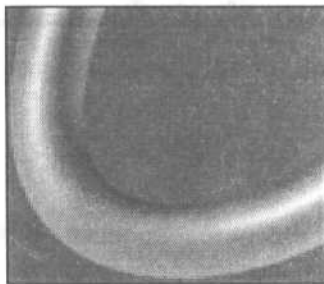


Рис. 11.16. Вид увеличенного шланга до применения **Blur More**

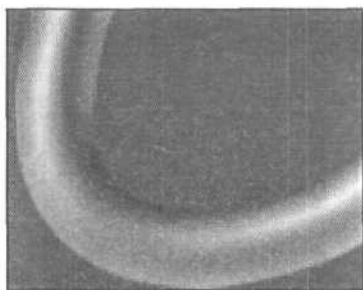


Рис. 11.17. Вид увеличенного шланга после применения **Blur More**

Шаг 12

Создайте новый слой и свяжите его с предыдущим (щелчком слева). Если вы все сделаете правильно, то появится скрепка в месте щелчка. Затем склейте эти два слоя нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<E> (рис. 11.18).

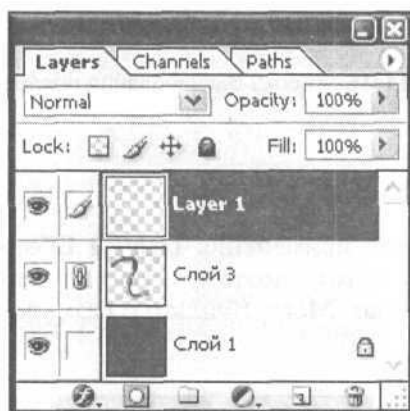


Рис. 11.18. Связывание слоев

Шаг 13

В данный момент слой у вас не блокирован. Выберите инструмент кисти (**Brush Tool**) (клавиша), задайте размер кисти 100 px (рис. 11.19), заблокируйте прозрачность слоя и затемните края шланга.

Рис. 11.19. Изменение параметров **Brush**

Тем самым вы придадите объем шлангу (рис. 11.20).

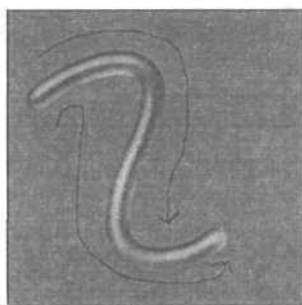


Рис. 11.20. Затемнение участков

Примечание

При грамотном распределении теней можно добиться неплохих результатов. Это вам скажет любой художник. Конечно, все приходит с опытом. Если вы не знаете, как распределить свет и тень на определенном предмете, постарайтесь найти схожий из предметов быта, положить перед собой и попытаться сделать то же самое.

Шаг 14

Создайте новый слой, он должен располагаться выше предыдущих (рис. 11.21).

Сейчас нужно сделать полосы на шланге, поэтому выберите инструмент **Line** (Линия) (клавиша <U>) (рис. 11.22). Сделайте цвет переднего плана FFFFFFFF.

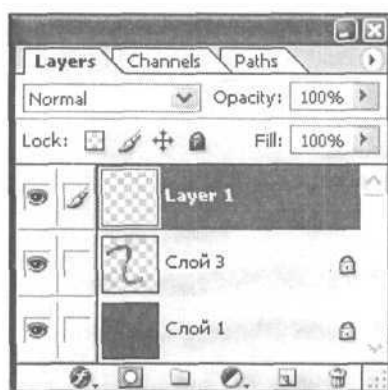
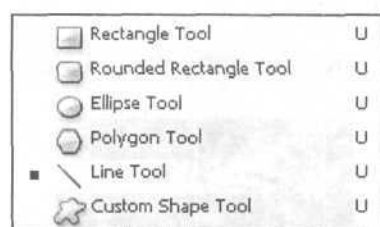
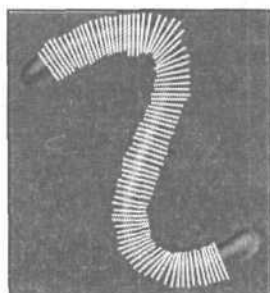


Рис. 11.21. Расположение слоев

Рис. 11.22. Инструмент **Line Tool**

Примечание

Именно белый цвет будет определять корректность цветовых оттенков после применения стиля.

Рис. 11.23. Линии,
проведенные инструментом **Line**

Итак, нарисуйте линии, лучше всего это делать при увеличенном масштабе изображения, например, 400% (комбинация клавиш <Ctrl>+<+>). Как не трудно заметить, инструмент **Line** (Линия) является одной из модификаций **Shape** (Форма), поэтому с линиями можно выполнять те же операции (рис. 11.23).

Шаг 15

Сгруппируйте слои, чтобы убрать лишние концы, нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<G>, а также измените опции смешивания на **Overlay** (Наложение). Основное назначение группировки слоев — это накладывание верхнего слоя по контуру на нижний (рис. 11.24—11.25).

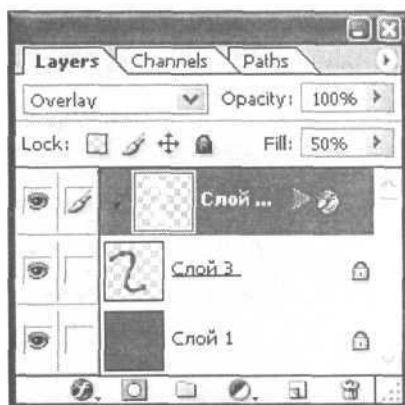


Рис. 11.24. Группировка слоя

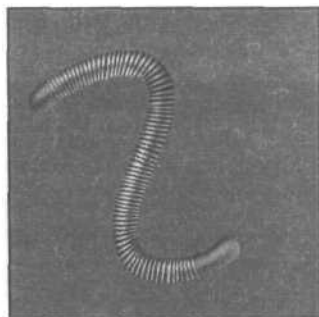


Рис. 11.25. Результат группировки слоя

Шаг 16

Осталось сделать последние штрихи. Примените к слою стиль **Drop Shadow** (Отбросить тень) (рис. 11.26).

Также можно создать прямоугольник, залить его **Reflected Gradient** (Отраженный градиент), затемнить края для объема и расположить его на шланге. Далее идут вариации (рис. 11.27).

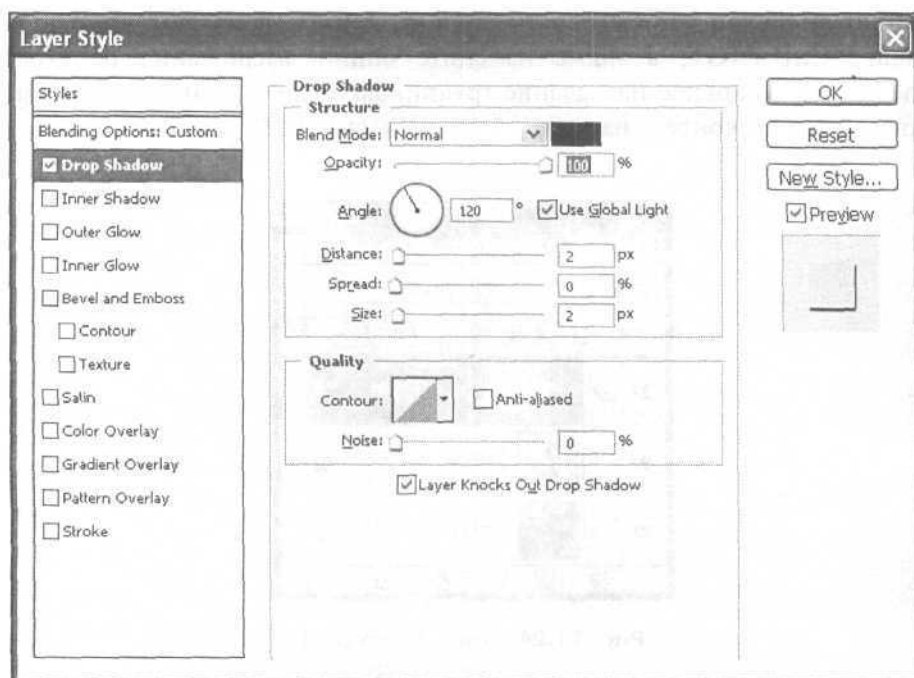


Рис. 11.26. Параметры **Drop Shadow**

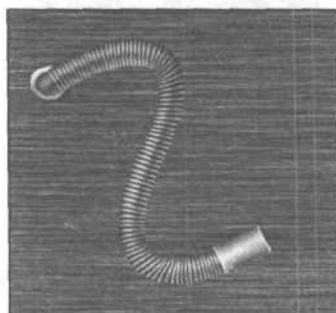


Рис. 11.27. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ рисовать с помощью инструмента **Pen** (Ручка);
- ☐ использовать **Line** (Линия);
- ☐ группировать слои;
- ☐ блокировать непрозрачность слоя;
- ☐ использовать функцию **Stroke Path** (Штриховой контур).

Урок 12



Обобщаем знания об инструментах и слоях

Как написано в заголовке, этот урок обобщает знания, полученные об инструментах и слоях в Photoshop. Финальный результат выглядит очень фотореалистично, и нужно хорошо владеть инструментами, чтобы достигнуть его. Когда я в первый раз показал знакомому — он не поверил, что это сделано в Photoshop, пока я при нем не выполнил этот же трюк.

Инструмент *Smudge*

Итак, приступим, но сразу оговорюсь, что урок не из легких и, возможно, с первого раза у вас не получится. Главное требование — усидчивость.

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 800×800. Залейте его цветом ECECEC. Поставьте две направляющие линии. Создайте новый слой, используя **Layer | New | Layer** (Слой | Новый | Слой). При помощи инструмента **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) сделайте выделение фиксированного размера. Это основа глаза, ее нужно залить цветом 1D3864, чтобы сделать синий цвет (рис. 12.1). Изображение такого большого размера является маленькой хитростью, чтобы при уменьшении не были заметны дефекты работы.

Шаг 2

Сделайте эллиптическое выделение меньшего размера, например, 200×200, и залейте его черным цветом, заливку делайте на новом слое, который вам придется создать с помощью **Layer | New | Layer** (Слой | Новый | Слой). Как можно догадаться, черное пятно будет зрачком.

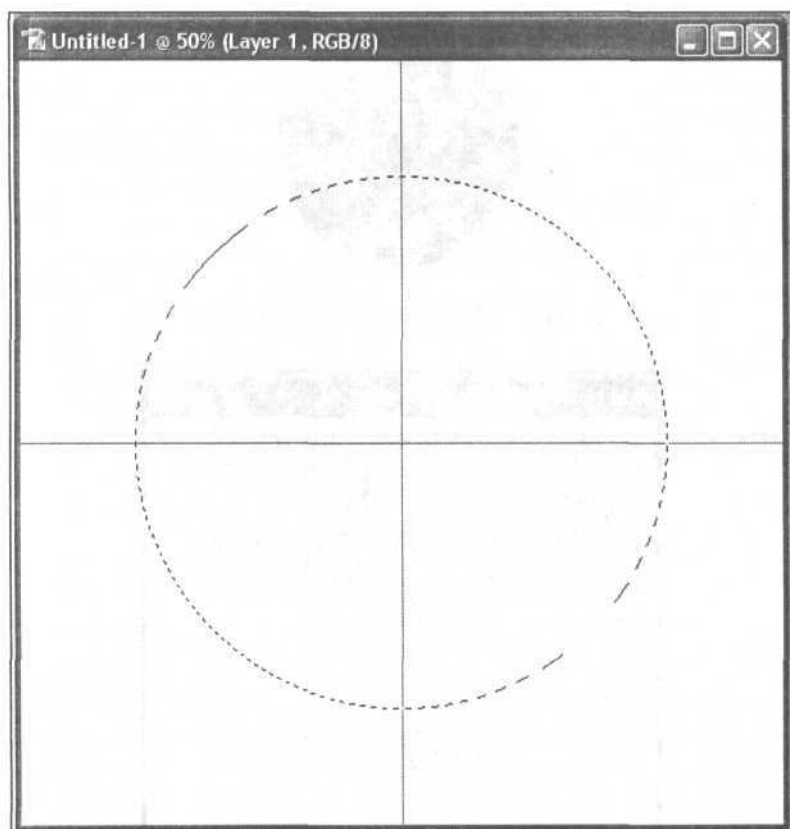


Рис. 12.1. Две направляющие линии и основа глаза

Шаг 3

Сделайте активным инструмент **Smudge** (Палец): он вызывается нажатием клавиши <R>. Сделайте по краям искажения, как на рис. 12.2. Они нужны, чтобы в дальнейшем вам пришлось меньше рисовать. Впоследствии зрачок все равно будет круглым.

Шаг 4

Создайте новый слой и снова сделайте эллиптическое выделение в центре, размером 400×400, залейте его белым — этот цвет нужен для применения фильтров.

Выполните команду **Filter | Noise | Add Noise** (Фильтр | Шум | Добавить шум) и задайте значения, как на рис. 12.3.

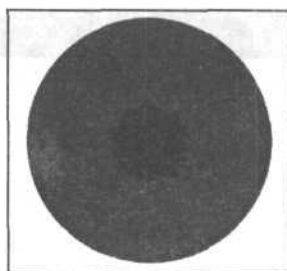


Рис. 12.2. Искажения зрачка

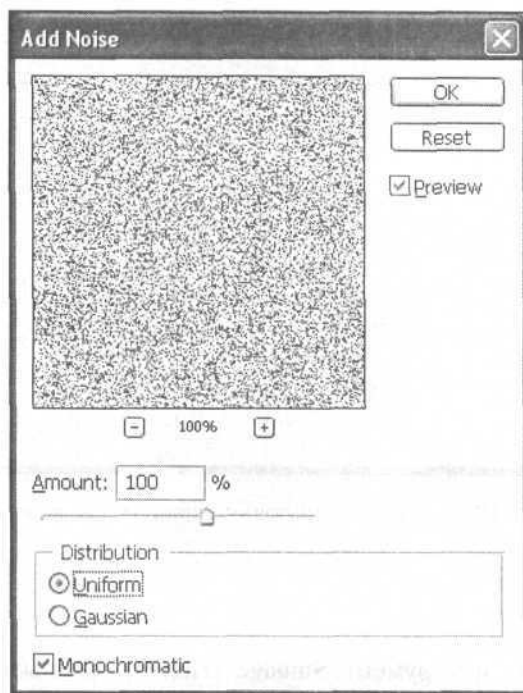
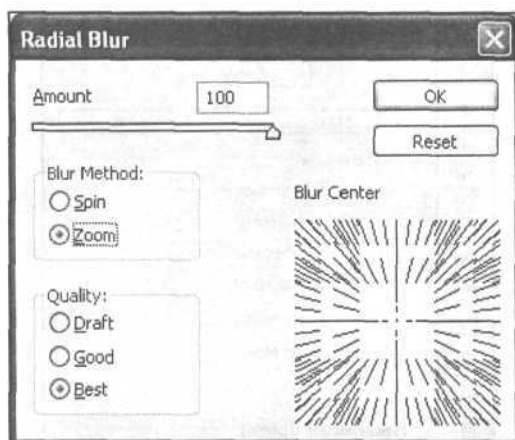


Рис. 12.3. Параметры Add Noise

Далее примените фильтр **Radial Blur** (Радиальное размытие), для этого выполните команду **Filter | Blur | Radial Blur** (Фильтр | Размытие | Радиальное размытие) (рис. 12.4).

Все эти манипуляции вы проводили, чтобы создать полосы, исходящие из центра. Очень удобно было воспользоваться "грязью", создаваемой фильтром **Add Noise** (Добавить шум), а потом преобразовать в линии радиальным размытием. В противном случае пришлось бы рисовать все эти линии кисточкой, что, согласитесь, не очень удобно и быстро.

Рис. 12.4. Диалоговое окно **Radial Blur**

Шаг 5

Для придания большей яркости измените режим смешивания слоя с полосками на **Vivid Light** (Яркий цвет). Выполните команду **Filter | Liquify** (Фильтр | Жидкий) (рис. 12.5—12.6).

Шаг 6

Теперь сделайте небольшую, пока светящуюся оболочку. Для этого нужно дублировать слой со зрачком. Напомню вам, как это делается: **Layer | Duplicate Layer** (Слой | Дублировать слой). После этого переместите его вверх и переименуйте в "Line". Измените опции смешивания на **Overlay** (Наложение). Теперь надо откорректировать цветовой баланс, для большей реалистичности глаза делать это лучше при помощи функции **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность) (рис. 12.7). После этого выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> и растяните слегка этот слой. Сейчас нужно дорисовать линии, лучше всего сделать это инструментом **Brush** (Кисть). Поставьте маленький размер кисти, выберите цвет такой же, как у слоя "Line". Если у вас возникли трудности с его подборкой, то воспользуйтесь инструментом **Eyedropper** (Пипетка), который вызывается нажатием клавиши <I>, щелкните в нужном месте, и цвет автоматически определится.

Чтобы слой не был таким ярким, измените параметр **Opacity** (Непрозрачность) на 94%.

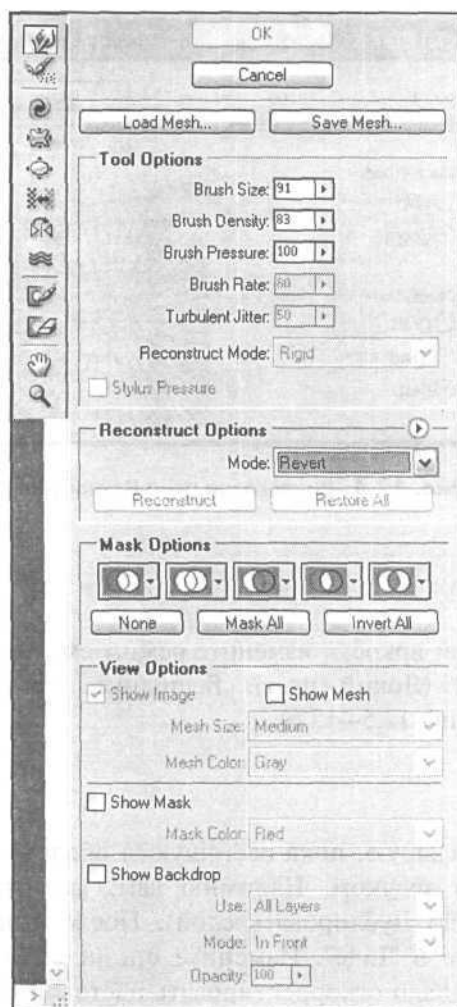


Рис. 12.5. Фильтр Liquify

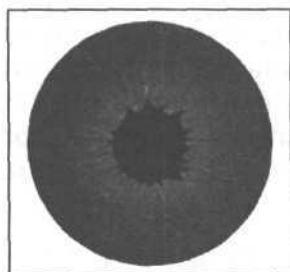


Рис. 12.6. Результат применения фильтра Liquify

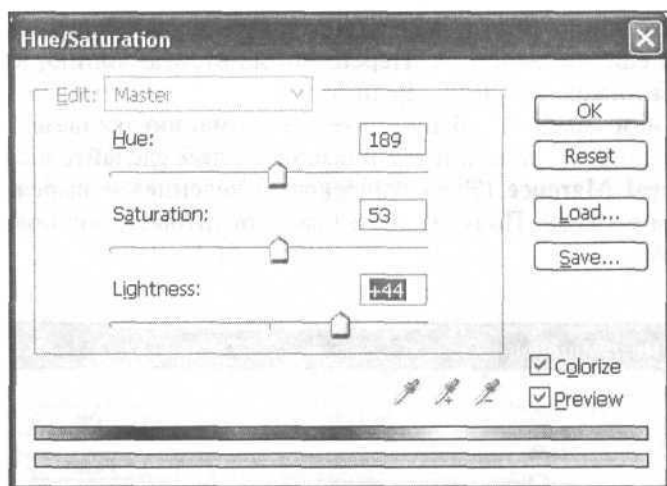


Рис. 12.7. Диалоговое окно Hue/Saturation

Шаг 7

Вам приходится много раз дублировать слои, связано это с необходимостью подсветки. Вот и сейчас: дублируйте слой, к которому вы применяли фильтр **Radial Blur** (Радиальное размытие), и так же растяните его. У этого слоя обязательно режим смешивания должен быть задан в значение **Overlay** (Наложение). Переименуйте слой в "Circle". Изображение должно быть аналогичным рис. 12.8.

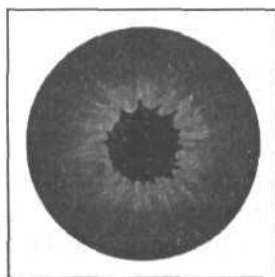


Рис. 12.8. Изображение после выполнения шага 7

Шаг 8

Сделайте две копии слоя "Line", в первой копии снова поменяйте **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность) так же, как на рис. 12.9. Выполните

комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> и поверните слой. Переименуйте слой в "Red", он вам еще понадобится. Перейдите на вторую копию, которая должна находиться ниже слоя "Red". Если это не так, то поменяйте местами слои перетаскиванием мышью. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<T>, растяните его до 200% в ширину и в высоту. Затем сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) и вырежьте в центре круг размером 600×600. Получится по краям окантовка, она поможет сделать глаз объемным.

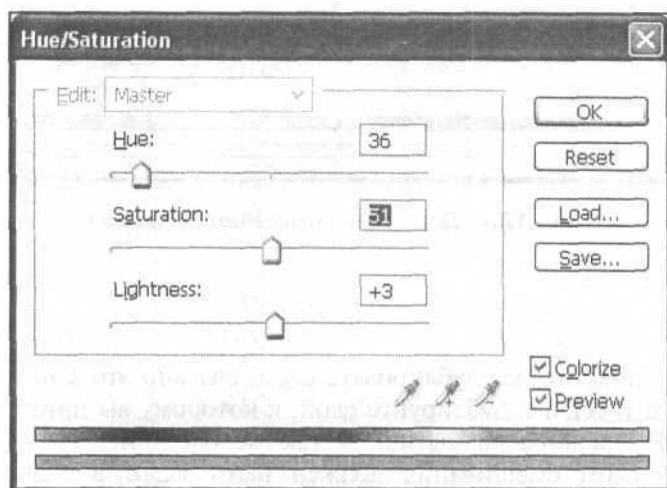


Рис. 12.9. Диалоговое окно Hue/Saturation

Шаг 9

Перейдите на слой "Circle" и сотрите инструментом **Eraser** (Ластик) небольшую часть по краю и в центре (зрочок не стирать). Следует оставить светлую окантовку. Сделайте копию слоя со зрочком, переместите этот слой выше всех остальных и примените к нему стиль **Drop Shadow** (Отбросить тень), как на рис. 12.10, цвет используйте 894324. Делается это для объема и придания красных оттенков окантовке, впоследствии это будет качественно смотреться.

Создайте новый слой и расположите его ниже верхнего. Задайте цвет переднего плана 9E7638. Сейчас вам нужно нарисовать кистью окантовку (опять же, для фотореалистичности), ее не нужно делать с большого радиуса. Выберите инструмент **Brush** (Кисть), размер определите сами, здесь работает принцип удобства использования, а вот следующие параметры лучше вы-

брать такими же, как предлагаю я, потому что при небольшой интенсивности и непрозрачности кисть будет рисовать гладко:

❑ **Opacity** (Непрозрачность) — 55%;

❑ **Flow** (Поток) — 46%.

После этого выберите инструмент **Eraser** (Ластик) и создайте изображение, похожее на рис. 12.11.

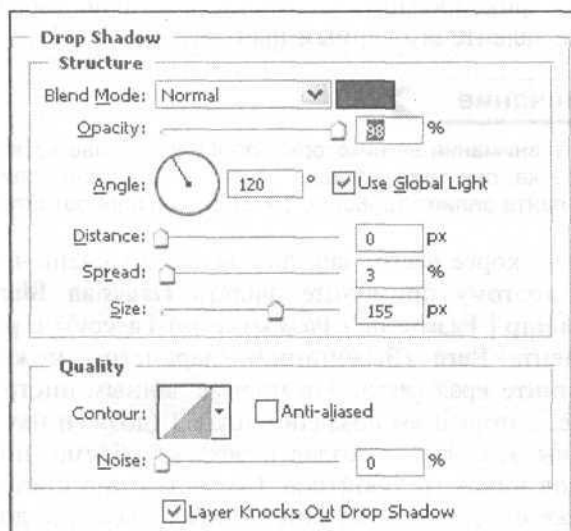


Рис. 12.10. Диалоговое окно **Drop Shadow**

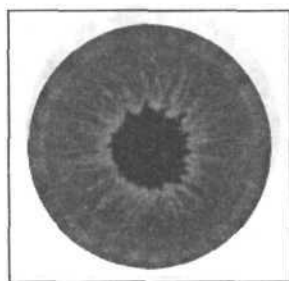


Рис. 12.11. Изображение после выполнения шага 9

Шаг 10

Глаз обретает вполне реальные очертания, но очень плохо смотрится искаженное глазное яблоко. Удалите слой со зрачком (самый первый — черный,

который должен быть третьим снизу). Сделайте активным этот слой, выполните команду **Layer | Delete | Layer** (Слой | Удалить | Слой) либо щелкните на корзине в палитре слоев. Как видите, ничего не изменилось. Перейдите на слой, к которому применяли стиль **Drop Shadow** (он должен быть самым верхним), удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните по этому слою и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<X>. Таким образом, поместив значок в буфер обмена, вы избавились от искажений, но появилась дырка. Чтобы ее закрыть, сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), фиксированным значением (я использовал 220×220) сделайте выделение и залейте его черным цветом.

Примечание

Не обращайте внимания на некоторые пробелы, оставшиеся от вырезания искаженного значка, они тоже придают естественность, но если они вам не нравятся, то сделайте эллипс большего размера или поработайте кистью.

Но это еще не все, скорее всего, ваш шар выглядит очень четко, что некрасиво смотрится, поэтому примените фильтр **Gaussian Blur (Filter | Blur | Gaussian Blur** (Фильтр | Размытие | Размытие по Гауссу)) с радиусом 3. При помощи инструмента **Burn** (Выжигание) (параметры можно оставить по умолчанию) затемните края глаза. Затемнение данным инструментом нужно проводить на слое, который вы создали в шаге 1 (должен находиться вторым снизу). Сделали вы это, чтобы создавался эффект объема, но без подсветки отдельных участков никак не обойтись. Создается она инструментом **Dodge** (Уловка) на том же слое, что и затемнение. Изображение должно стать похожим на рис. 12.12.

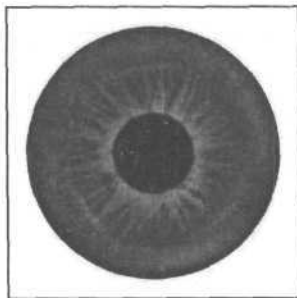


Рис. 12.12. Изображение после выполнения шага 10

Шаг 11

Глаз почти готов, но чего-то не хватает. Если подойти к зеркалу и посмотреть, то вы увидите, что не хватает блеска. Создайте новый слой, перемести-

те его выше остальных. Сделать это можно при помощи инструментов **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение). Создайте сначала прямоугольное выделение, а затем, удерживая клавишу <Shift>, создайте выпуклость с одной стороны, и, удерживая клавишу <Alt>, обрежьте задний край. К сожалению, большинство пользователей в очередной раз столкнется с проблемой повышенной резкости, но теперь вы не будете ее полностью снижать, а размоете лишь края. Поэтому выберите инструмент **Blur** (Размытие) (клавиша), который находится на панели инструментов, и выполните размытие пикселей.

Шаг 12

Слейте все слои, кроме самого первого. Один из способов — щелкнуть по пиктограмме глаза, а потом выполнить комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<E>. Надо еще выполнить подсветку центра, так будет естественней, делается это с помощью инструмента **Dodge** (Уловка).

Все, теперь глаз готов, его можно расположить на любом фоне, в следующем шаге вы узнаете, куда и как поместил его я.

Примечание

На компакт-диске представлен PSD-файл, в котором я еще не производил центральной подсветки, так как делал ее после слияния слоев (рис. CD-12.13).

Шаг 13

На данном этапе у вас должно быть два слоя: слой с серым фоном и собственно сам глаз. Сделайте активным первый слой и создайте новый, он будет находиться между глазом и фоном. Залейте его черным цветом. Сделайте продолговатое эллиптическое выделение и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<X>. Примените фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) с радиусом 30—35. Таким образом вы добьетесь плавного перехода от белого цвета к черному. Окантовку вы сделали, теперь нужно нарисовать капилляры; как нетрудно догадаться, сделать это лучше инструментом **Brush** (Кисть), причем размер кисти лучше использовать разный, опять же, для объема.

Цвет кисти можно задать AD4A3C, несмотря на его резкость и ядовитость, дело в том, что после рисования всегда можно изменить **Opacity** (Непрозрачность) слоя, именно поэтому все рисунки лучше делать на отдельных слоях, чтобы было проще редактировать. В данном случае я задал непрозрачность 39% (рис. ЦВ-12.14).

Вот вы и узнали, как делать глаз в Photoshop без использования каких-либо программ по трехмерной графике, интересно? По-моему, да. Конечно, этот урок трудный и требует усидчивости, но, согласитесь, результат стоит того. Этот урок подводит итог первой части.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ пользоваться инструментом **Smudge** (Палец);
- ☐ дорисовывать кистью необходимые элементы.



ЧАСТЬ II

**ИНСТРУМЕНТЫ,
КАНАЛЫ, СЛОИ**

Базовые понятия

Слои

Начнем в обратном порядке, для лучшего понимания материала. Работа со слоями считается основным "коньком" в Photoshop. Поясню суть. Допустим, вы открыли какую-либо фотографию для редактирования, пусть это будет ваш друг (в нормальном смысле этого слова). И вам захотелось переставить его голову на тело какого-нибудь атлета. Для этого вы вырезаете голову друга, открываете изображение атлета, вставляете голову и обнаруживаете, что голова находится не в том месте, где хотелось бы, да и цвет лица не соответствует цвету тела. Вы пробуете переместить голову, а перемещается весь холст, вы редактируете цвет, а он редактируется на всем изображении. Неудобно? Согласен. Вот поэтому и были созданы отдельные слои. Голову Photoshop помещает на отдельный слой, который можно свободно перемещать, редактировать, как вам вздумается: от изменения прозрачности до подрисовки лишних частей. Естественно, были обходные пути, применяемые в программе, но информация о них не интересна. Вообще работа со слоями характеризует не только Photoshop, они используются и в Paint Shop Pro, и в Adobe Illustrator, и в других популярных программных продуктах.

Итак, у слоев можно менять непрозрачность, опции смешивания, расположение относительно других слоев, можно связывать масками. Нельзя только редактировать несколько слоев одновременно. Все операции над слоями проводятся на палитре **Layers** (Слои).

Взгляните еще раз на эту палитру. У каждого слоя слева есть пиктограмма глаза и пустой квадрат (либо пиктограмма кисти). Щелчок по пиктограмме глаза скрывает или показывает слои. Скрывать их необходимо, когда вы хотите посмотреть на результат без какого-либо слоя. В самом деле, не удалять же его! Щелкнув по пустому квадрату, увидите скрепку, которая связывает данный слой и слой с "кисточкой". Очень пригодится, когда вам нужно будет слить несколько слоев, но не все, такое связывание серьезно экономит вам время.

Каналы

Я не раз упоминал, что изображение в компьютере строится из нескольких цветов, и существуют определенные режимы отображения цвета. Так вот, изображение в определенных цветовых режимах в Photoshop имеет несколько каналов, где записывается положение и цвет каждого элемента. Управ-

лять каналами можно с помощью палитры **Channels** (Каналы). Число заданных каналов на изображении напрямую зависит от его цветового режима. Так, режим СМΥК имеет четыре канала. Так же вы можете создавать дополнительные каналы к уже имеющемуся набору, они будут называться **Alpha Channels** (Альфа-каналы). Создавать можно до 56 каналов. Как работать с каналами, вы узнаете из *урока 5*.

Инструменты

Инструменты являются неотъемлемой частью любой графической программы и, естественно, одинаковые инструменты выполняют одинаковую функцию в этих программах. Инструмент заливки во многих программах выглядит в виде ведерка с краской, инструмент текста чаще всего выглядит, как буква латинского алфавита, кисть для рисования всегда будет выглядеть кистью. В Photoshop все они собраны в панели инструментов. С ней мы и будем работать.

Урок 13



Стили слоя

В этом уроке мы рассмотрим различные стили на примере создания текстового эффекта. Будут применяться только эффекты, и никаких фильтров.

Текст-леденец

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 400×200. Теперь сделайте новый слой и напишите какой-нибудь текст. Неважно, какого размера и гарнитуры.

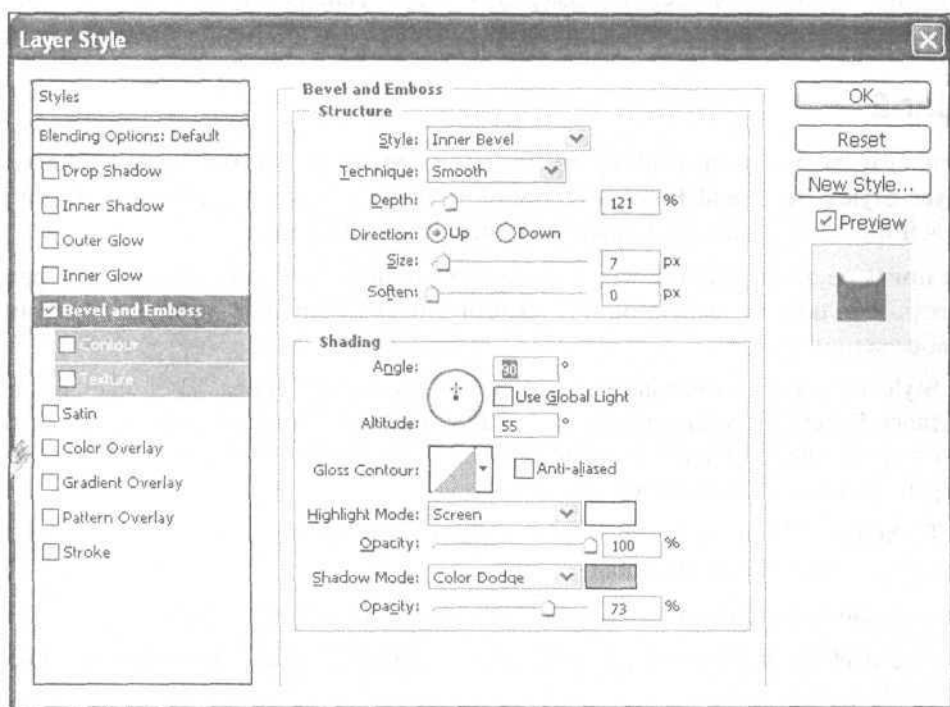
Шаг 2

Придайте выпуклость вашему тексту. Для этого выполните команду **Layer | Layer Style | Bevel and Emboss** (Слой | Стил слоя | Фаска и рельеф). Задайте значения, как на рис. 13.1 (цвет использовался 30F609).

На примере этого стиля будут объяснены сходные функции других. Мы рассмотрим только полезные опции, которые реально используются в создании изображения:

- ☐ **Style** (Стиль) — показывает способ отображения скоса. Для нас важны **Inner Bevel** (Внутренний скос) и **Pillow Emboss** (Подушечный скос). Если с первым все понятно, то второй создает по краям выпуклые части, которые придают объем изображению;
- ☐ **Technique** (Техника) — способ отображения скоса. Для нас интересны только следующие способы:
 - **Smooth** (Гладкий) — осуществляет плавный переход скоса;
 - **Chisel Hard** (Интенсивное долото) — полная противоположность предыдущему;
- ☐ **Depth** (Глубина) — определяет глубину скоса и его размер;

- ☐ **Direction** (Направление) — направление освещения изображения, имеет два параметра: **up** (сверху) и **down** (снизу);
- ☐ **Size** (Размер) — определяет величину или размер тени;
- ☐ **Soften** (Мягкость) — размывает результаты выполнения фильтра перед частью изображения, чтобы уменьшить нежелательную четкость;
- ☐ **Angle** (Угол) — определяет угол, под которым применяется данный эффект к слою;
- ☐ **Global Light** (Глобальное освещение) — создает появление источника света, который контролируется углом и отношением;
- ☐ **Gloss Contour** (Контур блеска) — создает глянцевый блеск, данной функцией хорошо управлять после применения **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф);
- ☐ **Antialias** (Антиалиайзинг) — сглаживает края, подходит после применения теней на сложных элементах;
- ☐ **Highlight и Shadow Mode** (Освещение и режим тени) — определяет режимы смешивания и цвет, используемый при их применении.

Рис.13.1. Область **Bevel and Emboss** окна **Layer Style**

Примечание

Bevel and Emboss (Фаска и рельеф) имеет опции создания контура по краям и наложения текстуры на получившейся скос.

Итак, после применения фильтра у вас должно получиться изображение, похожее на рис. 13.2.



Рис. 13.2. Изображение после выполнения шага 2

Шаг 3

Оставаясь в этом же окне, щелкните по **Gradient Overlay** (Наложение градиента) и задайте параметры, как на рис. 13.3.

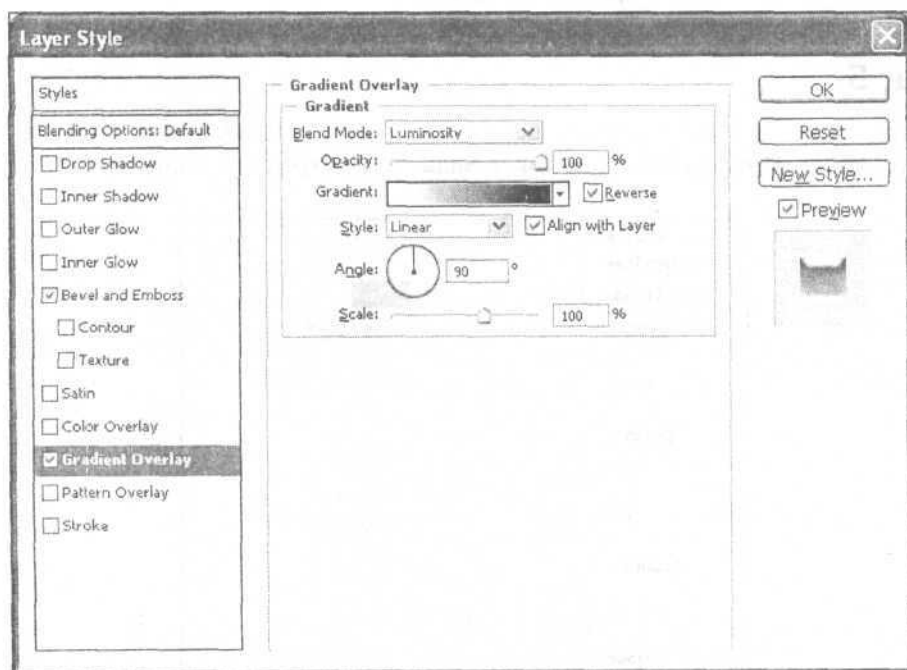


Рис. 13.3. Область **Gradient Overlay** диалогового окна **Layer Style**

Незнакомы вам здесь только строки:

- ☐ **Align with Layer** (Выровнять со слоем) — позволяет накладывать градиент в соответствии с пропорциями слоя;
- ☐ **Scale** (Шкала) — изменяет плавность перехода градиента. Чем ниже процентное значение, тем грубее переход, и наоборот, чем выше процентное значение, тем мягче будет выглядеть применение градиента.

Шаг 4

Щелкните по строке **Color Overlay** (Наложение цвета). Этот стиль позволяет накладывать выбранный вами цвет на изображение (рис. 13.4). Все опции вам тоже известны, они похожи и по назначению. Цвет задайте по своему усмотрению.

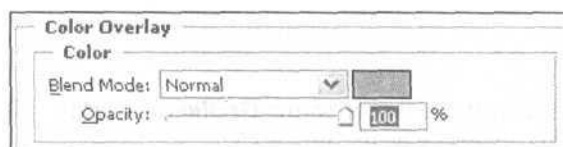


Рис. 13.4. Наложение цвета

Шаг 5

Надпись уже готова. Но можно придать ей более красивый вид, добавив немного теней. Примените стиль **Inner Shadow** (Внутренняя тень) (рис. 13.5).

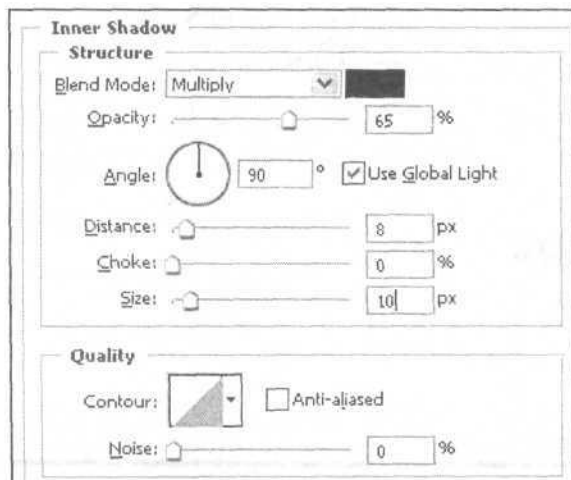


Рис. 13.5. Область Inner Shadow

Опишем новые для нас параметры стиля:

- ☐ **Distance** (Дистанция) — определяет расстояние тени от объекта, к которому стиль применяется;
- ☐ **Choke** (Удушье) — сокращает границы между размытыми частями после применения **Inner Shadow** (Внутренняя тень) или **Inner Glow** (Внутренний блеск);
- ☐ **Noise** (Шум) — добавляет шум на изображение, лично я никогда данную опцию не использую.

Шаг 6

Создайте тень от текста — **Layer | Layer Style | Drop Shadow** (Слой | Стил
слоя | Отбросить тень) (рис. 13.6).

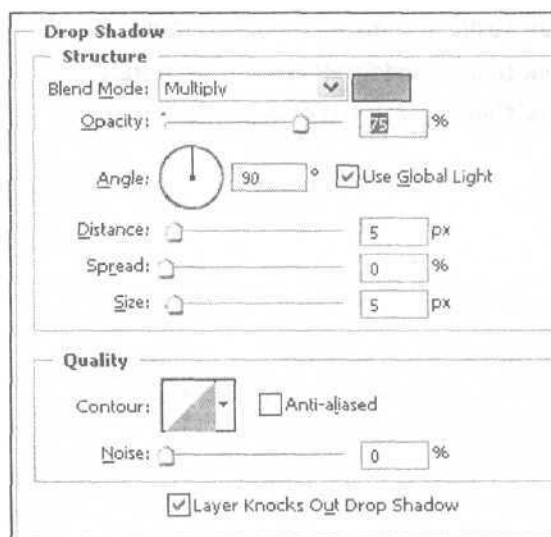


Рис. 13.6. Область **Drop Shadow**

Как видите, ничего сложного нет. Результат можно посмотреть на рис. 13.7. Начинающие пользователи Photoshop часто удивляются тому, как можно запомнить различное сочетание эффектов, как можно знать, что может получиться от применения определенных стилей. Поверьте мне, все дело в практических навыках. Когда я начинал осваивать Photoshop, мне приходилось много экспериментировать, и посредством такой практики я запомнил, какая опция и в каких сочетаниях дает определенные эффекты. Именно такая методика является очень полезной. Так что — больше экспериментируйте!

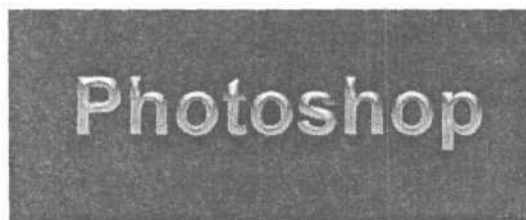


Рис. 13.7. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф);
- ☐ применять стиль **Drop Shadow** (Отбросить тень);
- ☐ применять стиль **Inner Shadow** (Внутренняя тень);
- ☐ применять стиль **Color Overlay** (Наложение цвета).

Урок 14



Кисть и стили творят чудеса

Итак, мы освоили основные стили и научились их применять. Теперь я расскажу вам, как совмещать инструмент рисования **Brush** (Кисть) с этими эффектами. Это не значит, что вы не сможете больше применять стили после действия других инструментов, а как раз наоборот, научит вас правильно ориентироваться.

Создание капли

Шаг 1

Создайте изображение произвольного размера. Теперь выполните команду **Layer | New | Layer** (Слой | Новый | Слой). Нажмите клавишу <D> для перезагрузки цветов. Сделайте активным инструмент **Brush** (Кисть) и задайте параметры кисти, как на рис. 14.1. Вам нужно выбрать четкую по границам кисть среднего размера, для того чтобы нарисовать основу капли.



Рис. 14.1. Панель инструмента **Brush**

Шаг 2

Нарисуйте кистью форму, наиболее похожую на каплю (рис. 14.2). Вы можете использовать кисть и большего размера.



Рис. 14.2. Форма капли

Шаг 3

Дважды щелкните по слою, на котором вы нарисовали кистью форму. Откроется диалоговое окно **Blending Options** (Режимы смешивания). Измените **Fill Opacity** (Заполнение непрозрачности), установив 3% (рис. 14.3). Это уменьшит непрозрачность заполняемых пикселей, но сохранит основу цвета на слое.

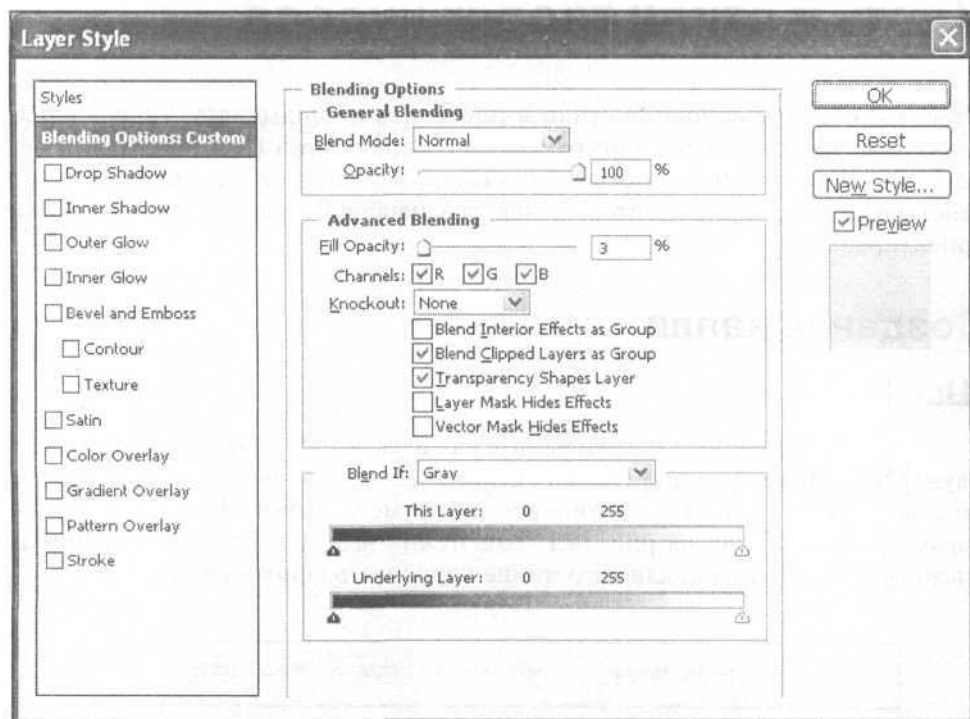


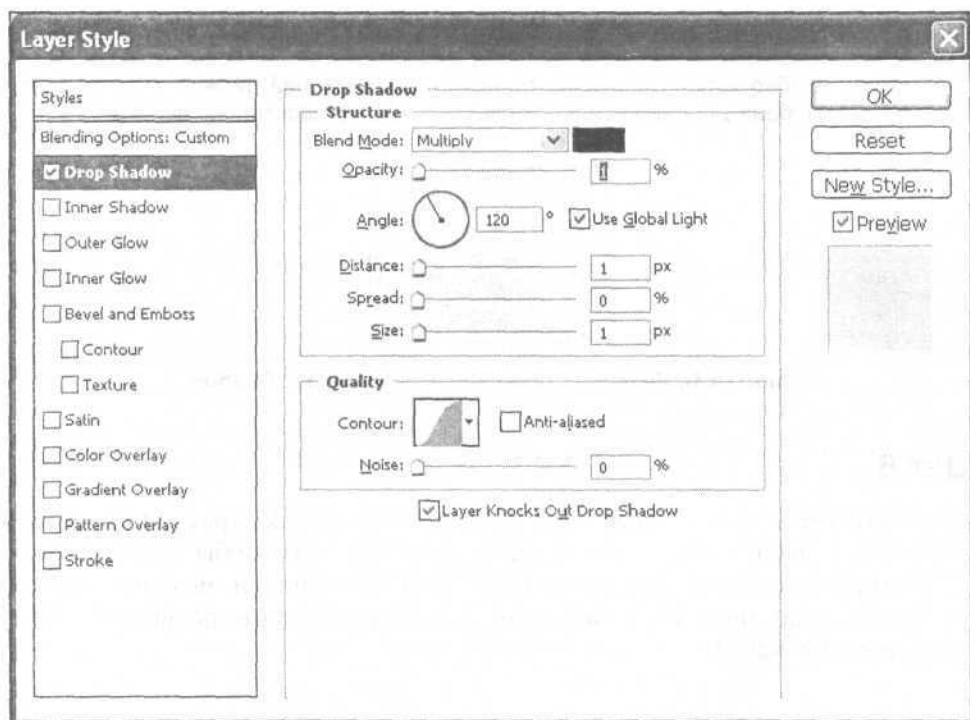
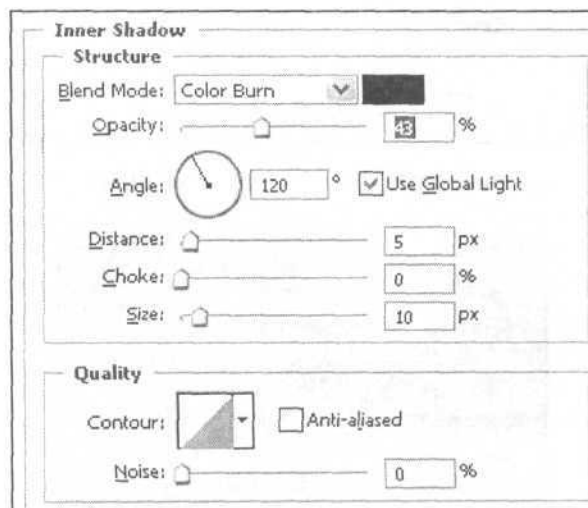
Рис. 14.3. Опции смешивания

Шаг 4

Теперь нужно создать тень для формы. Для этого примените стиль **Drop Shadow** (Отбросить тень) (рис. 14.4).

Шаг 5

Сейчас вам нужно создать по краям некоторое затемнение. Удобней всего воспользоваться стилем **Inner Shadow** (Внутренняя тень), диалоговое окно которого представлено на рис. 14.5, а результат воздействия — на рис. 14.6.

Рис. 14.4. Диалоговое окно **Drop Shadow** для формыРис. 14.5. Параметры **Inner Shadow**

Примечание

Стиль удобно использовать не только для затемнений. Можно создать ореол вокруг изображения либо сильно осветлить края относительно центра.



Рис. 14.6. Результат применения стиля **Inner Shadow**

Шаг 6

Воспользуйтесь стилем **Inner Glow** (Внутренний блеск) (рис. 14.7). Опции смешивания лучше установить **Overlay** (Наложение), чтобы эффект получился, иначе появится совершенно лишний (на данный момент) темный оттенок на краях (рис. 14.8). Возьмите кисть побольше (по размеру) и нарисуйте еще пару капель.

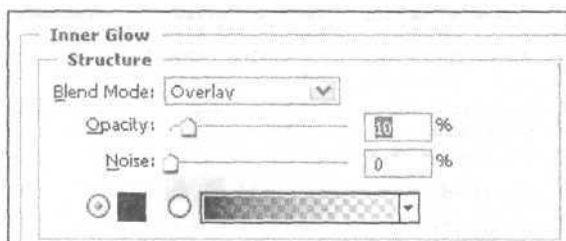


Рис. 14.7. Панель стиля **Inner Glow**

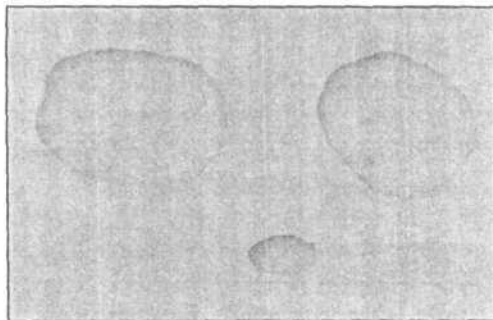


Рис. 14.8. Результат применения **Inner Glow**

Шаг 7

Этот шаг — заключительная часть создания стиля. Теперь для объема, а именно для него вы и применяли данный стиль, используйте **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) (рис. 14.9). Здесь нужно увеличить глубину, установить четкие грани, затем установить довольно большую мягкость (для гладкого эффекта) и изменить опции смешивания на **Color Dodge** (Цветовая уловка).

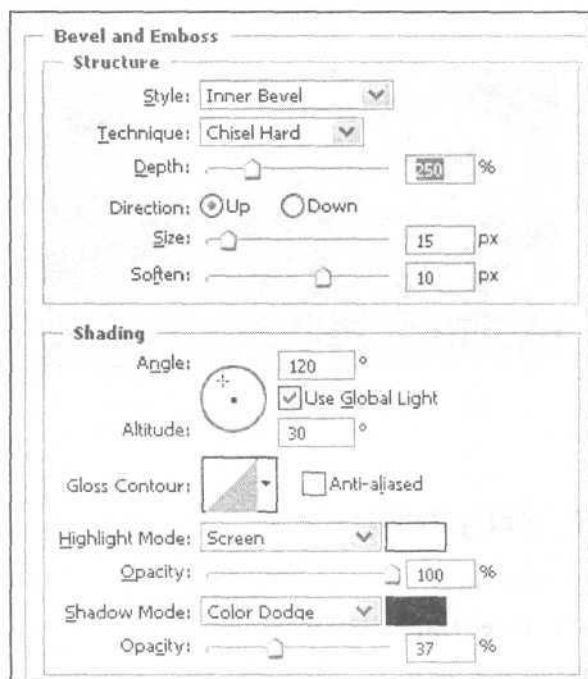


Рис. 14.9. Параметры стиля **Bevel and Emboss** на заключительном этапе

Оставаясь в настройках **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф), щелкните на кнопке **New style** (Новый стиль). Введите название, после чего ваш стиль появится на палитре **Style** (Стиль) (рис. 14.10). Попробуйте что-нибудь нарисовать на отдельном слое (рисовать, конечно, лучше кистью), а затем щелкнуть на нужном стиле для применения всех эффектов этого урока. Созданный стиль лучше всего применять на изображениях с хорошим разрешением, да и капли рекомендуется делать большого размера. Для этого нужно открыть изображение с большим разрешением, рисовать капли, а затем уменьшать его (рис. 14.11).

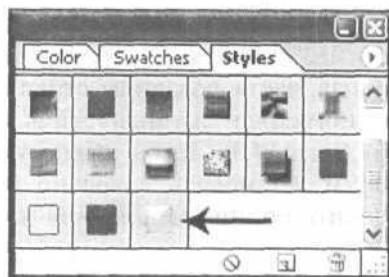


Рис. 14.10. Палитра Styles

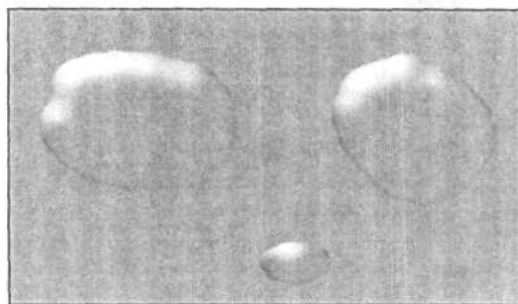


Рис. 14.11. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять стиль **Inner Glow** (Внутренний блеск);
- ☐ сохранять созданные стили;
- ☐ изменять **Fill Opacity** (Заполнение непрозрачности).

Урок 15



Применение *Lighting Effects*

Пользователь любой программы стремится сделать свое рабочее место (в программе) более удобным. Обычно это происходит динамически, в зависимости от ситуации. Так, когда вы создавали диск, то использовали линейки и направляющие линии, в процессе выполнения остальных уроков активно использовали горячие клавиши. Однажды даже использовали сетку... Вот, о ней подробнее. Вы знаете, что с ее помощью можно нарисовать такие элементы, как круги и квадраты. Но не всегда размер сетки соответствует необходимым требованиям (например, она может быть большей, чем элемент). В этом уроке вы узнаете выход из такой ситуации. Также мы подробно рассмотрим **Lighting Effects** (Световые эффекты). Если быть точным, этот фильтр световых эффектов к стилям не имеет никакого отношения. Однако находится он в этой главе, потому что его эффекты напоминают совокупное использование стилей. Урок будет выглядеть несколько иначе. Так обычно строятся трюки. Хорошо это или плохо — покажет практика. Но я считаю необходимым познакомить вас с таким подходом.

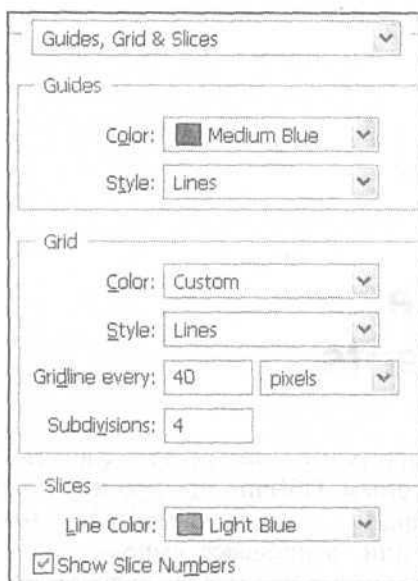
Настройка сетки

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 340×340, с цветом фона 555555. Рекомендую вам включить сетку со следующими параметрами:

- ☐ **Grid** (Линии сетки) — 40 px;
- ☐ **Subvisions** (Разделения) — 4.

Итак, для включения сетки зайдите в меню **View | Show** (Вид | Показать) и выберите пункт **Grid** (Сетка) или выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<'>. Зайдите в настройки параметров сетки **Edit | Preferences | Guides, Grid & Slices** (Редактировать | Настройки | Сетки, направляющие и фрагменты) (рис. 15.1).

Рис. 15.1. Настройка **Guides, Grid & Slices**

Шаг 2

Создайте новый слой и сделайте на нем эллиптическое выделение при помощи **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) размером 200×200. Безусловно, можно создать произвольное выделение, но если вы хотите узнать принцип создания такого типа изображений, то следуйте инструкциям. Посмотреть, как создать эллиптическое выделение фиксированного размера, можно в *уроке 9*.

Шаг 3

Выберите **Gradient Tool** (Инструмент градиента), вам понадобится **Black/White** (Черно-белый) (рис. 15.2). И, используя радиальный градиент, проведите им, начиная чуть выше середины, сверху вниз. Не забудьте установить флажок реверса **Reverse** (рис. 15.3).

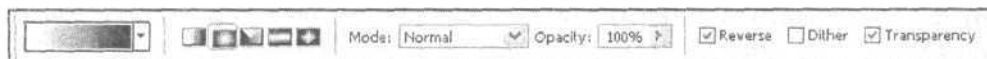


Рис. 15.2. Панель градиента

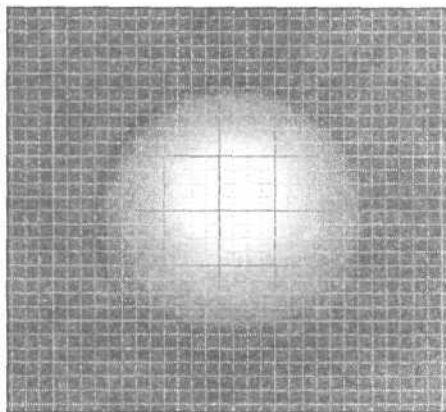


Рис. 15.3. Результат применения градиента

Шаг 4

Выполните команду **Filter | Render | Lighting Effects** (Фильтр | Выполнить | Световые эффекты) и используйте стиль **Default** (По умолчанию). Тем самым вы сделаете необычное освещение снизу для шара (рис. 15.4).

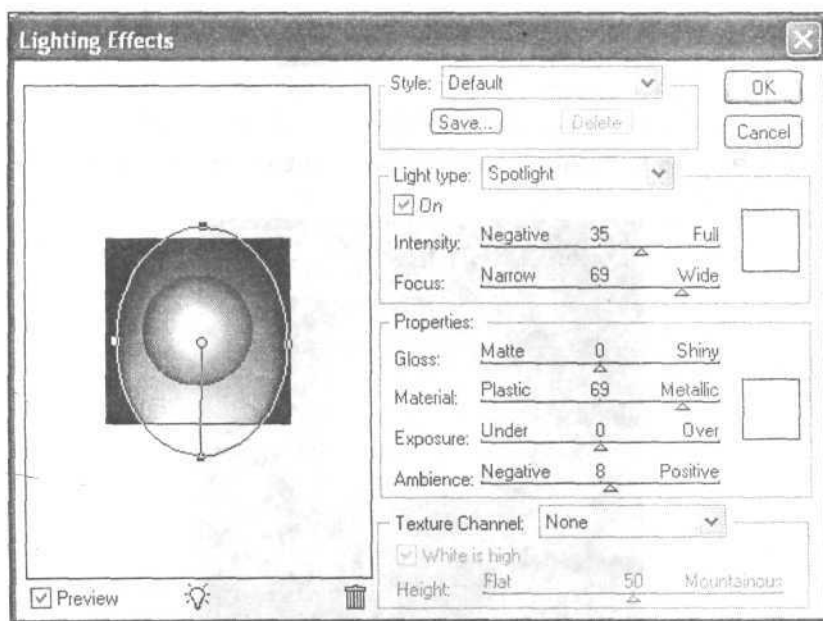


Рис. 15.4. Параметры Lighting Effects

Шаг 5

Примените к этому слою стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) с параметрами, как на рис. 15.5; результаты показаны на рис. 15.6.

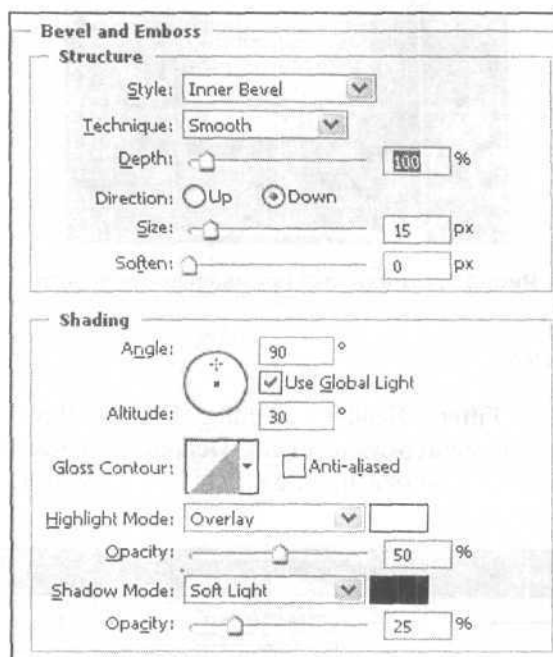


Рис. 15.5. Параметры стиля **Bevel and Emboss** для шара

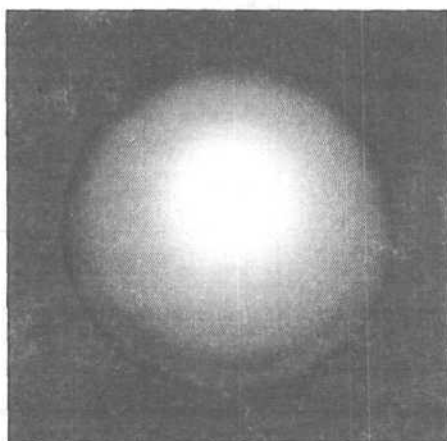


Рис. 15.6. Результат применения **Bevel and Emboss** к шару

Шаг 6

Создайте новый слой и расположите его выше предыдущих. Теперь создайте прямоугольное выделение посередине (рис. 15.7) при помощи инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение).

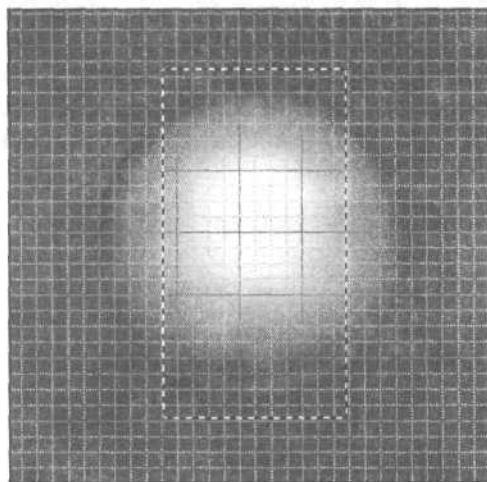


Рис. 15.7. Прямоугольное выделение на шаре

Шаг 7

Выполните команду **Edit | Fill** (Редактировать | Заполнить). Можно воспользоваться клавиатурной комбинацией **<Shift>+<F5>**.

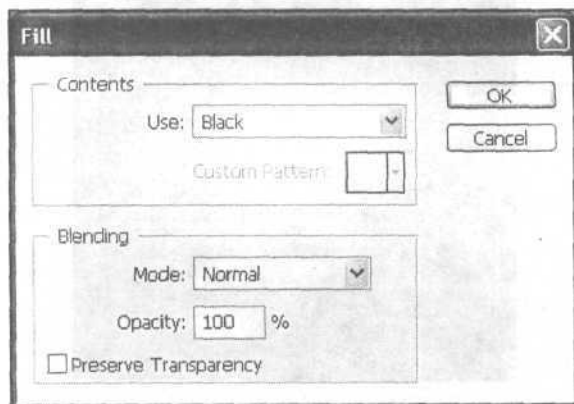


Рис. 15.8. Диалоговое окно **Fill**

Используйте черный цвет и не забудьте снять флажок **Preserve Transparency** (Сохранение прозрачности) (рис. 15.8).

Шаг 8

Сейчас вам нужно красиво наложить темную линию на шар (далее — кар-кас). Выполните команду **Layer | Create Clipping Mask** (Слой | Создать маску группировки). Можно воспользоваться клавиатурной комбинацией **<Ctrl>+<G>**. На палитре **Layers** (Слой) измените у нового слоя **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Soft Light** (Мягкий свет) и **Opacity** (Непрозрачность) на 50% (рис. 15.9) и посмотрите результат на рис. 15.10.

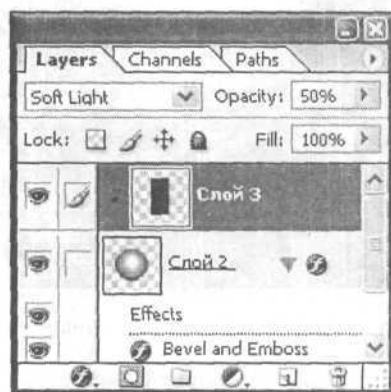


Рис. 15.9. Слои на вкладке **Layers**

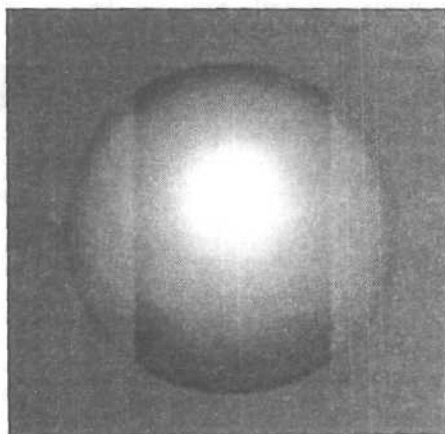


Рис. 15.10. Изображение после выполнения шага 8

Шаг 9

Создайте новый слой и переименуйте его в "Bevel". Сделайте новое прямоугольное выделение, задайте для него ширину 20. Оно должно быть существенно тоньше предыдущего и располагаться так же посередине (рис. 15.11). Заполните выделение черным цветом (рис. 15.12).

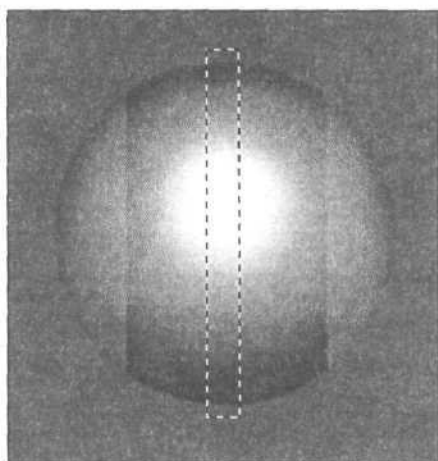


Рис. 15.11. Выделение вертикальной полосой

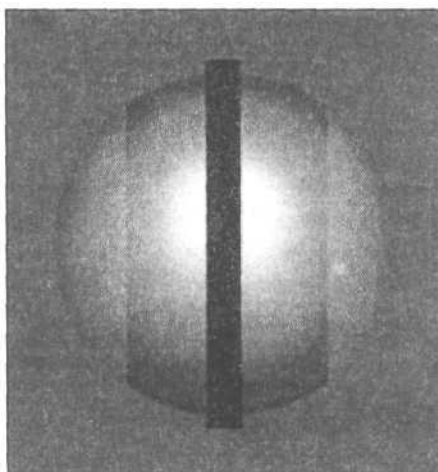


Рис. 15.12. Выделение черным цветом

Шар 10

Щелкните на слое "Bevel". Сейчас вы будете применять к нему разные стили.

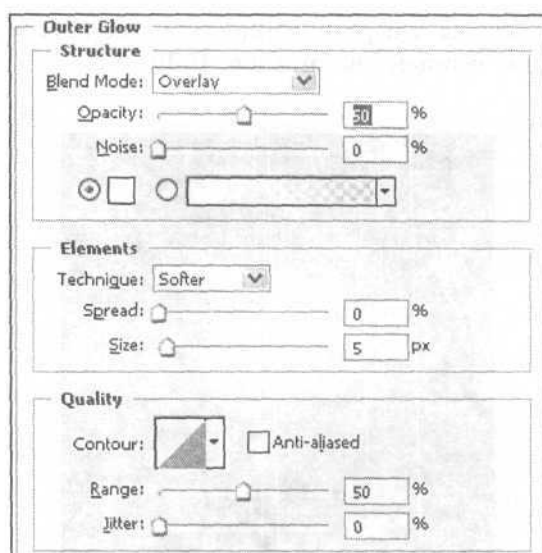


Рис. 15.13. Область Outer Glow

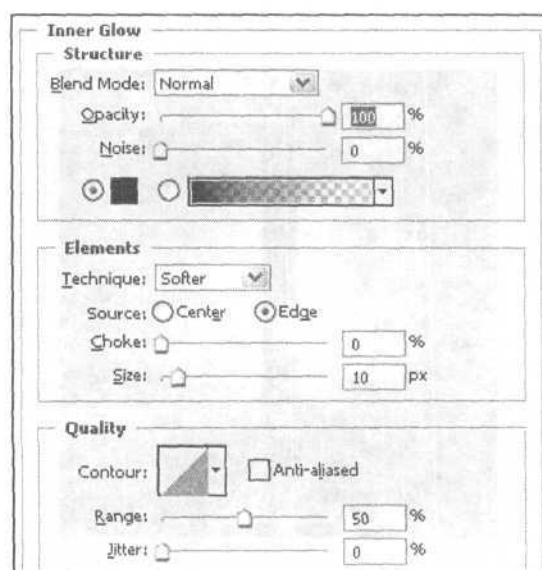


Рис. 15.14. Область Inner Glow

Но все по порядку: первым примените **Outer Glow** (Внешний блеск) (рис. 15.13), вторым **Inner Glow** (Внутренний блеск) (рис. 15.14) и, наконец, **Gradient Overlay** (Наложение градиента) (рис. 15.15).

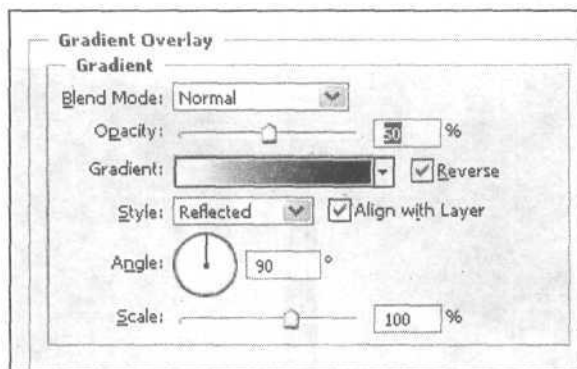


Рис. 15.15. Область Gradient Overlay

Шаг 11

Основа готова, сейчас вам необходимо сгруппировать слой комбинацией клавиш <Ctrl>+<G> (рис. 15.16).

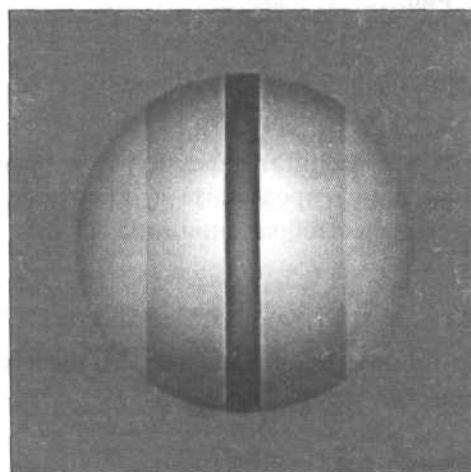


Рис. 15.16. Результат группировки слоя

Шаг 12

Создайте выделение на слое "Bevel" при помощи инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение). Оно должно захватывать половину шара и проходить через его центр (рис. 15.17).

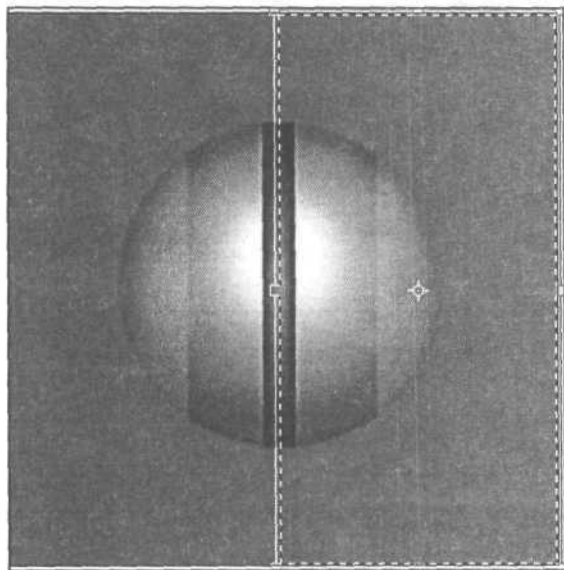


Рис. 15.17. Необходимое выделение

Шаг 13

Удерживая клавиши <Ctrl>+<Shift>, переместите к правому краю получившуюся половину, то же самое проделайте с оставшейся частью, только ее передвиньте в другую область изображения (рис. 15.18).

Шаг 14

Используя все тот же инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение), сделайте геометрические фигуры.

Примечание

Тут вам и пригодится сетка. На рис. 15.19 я убрал ее, чтобы выделения были более заметными.

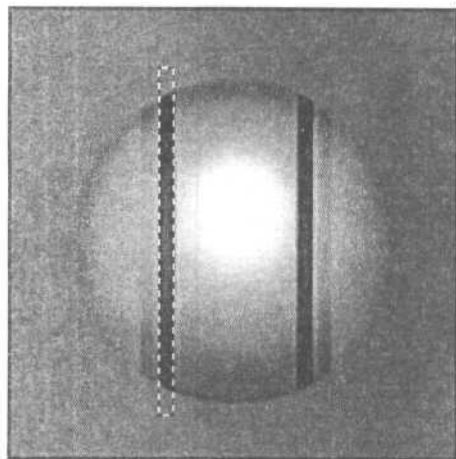


Рис. 15.18. Результат перемещения

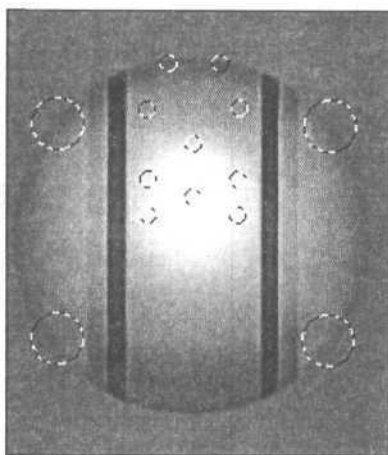
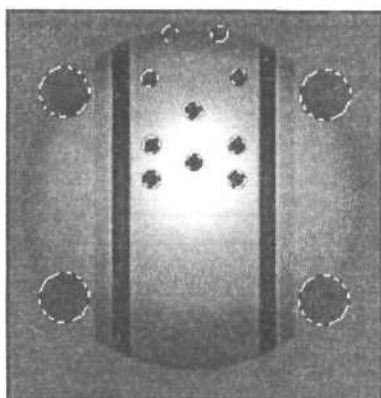


Рис. 15.19. Выделения на каркасе

Шаг 15

Создайте новый слой и залейте его цветом 333333 (рис. 15.20).

Рис. 15.20. Изображение
после выполнения шага 15

Шаг 16

Примените стили **Inner Glow** (Внутренний блеск) (рис. 15.21) и **Outer Glow** (Внешний блеск) (рис. 15.22).

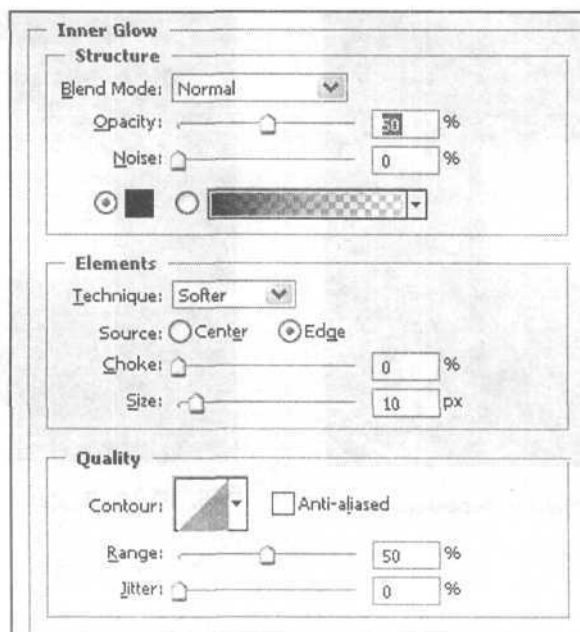


Рис. 15.21. Параметры стиля **Inner Glow** для шара

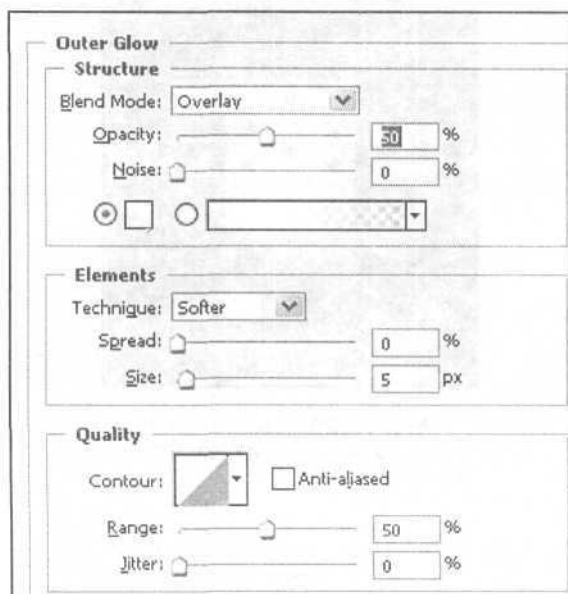


Рис. 15.22. Параметры стиля **Outer Glow** для шара

Финальный результат похож на рис. 15.23. Останется только добавить текст и фирменный логотип.

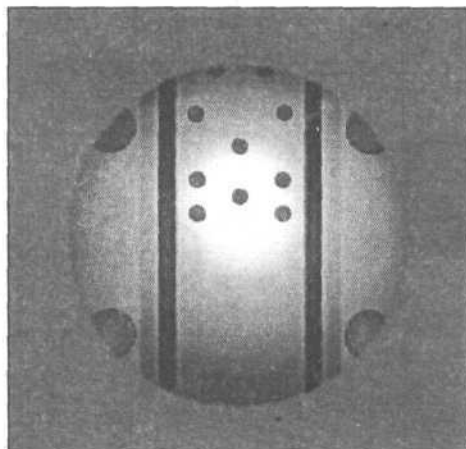


Рис. 15.23. Изображение после выполнения шага 16

Попробуйте сделать красивый фон для вашего каркаса. Задайте значения параметров стилей, как на рис. 15.24—15.27. Результат показан на рис. 15.28.

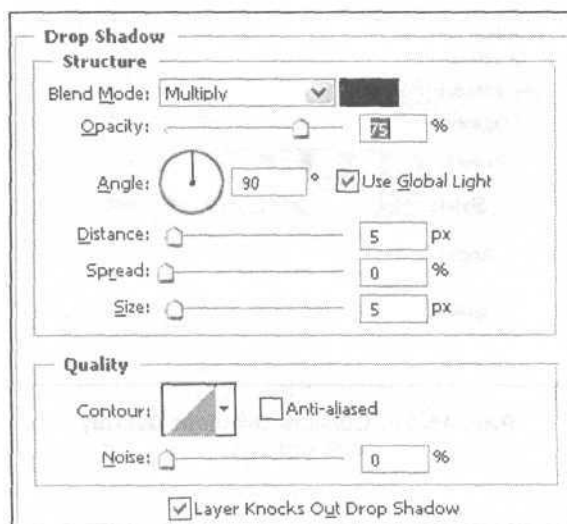


Рис. 15.24. Область Drop Shadow для шара

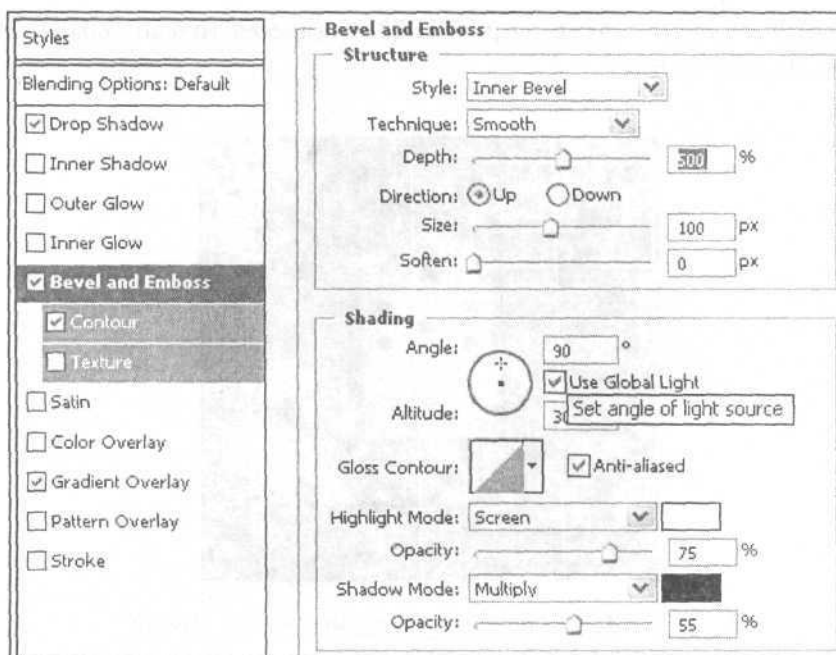


Рис. 15.25. Параметры **Bevel and Emboss** для каркаса

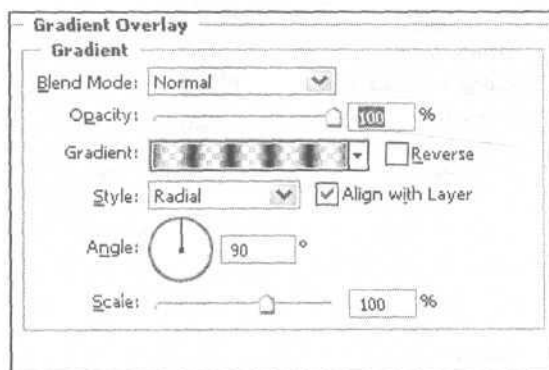


Рис. 15.26. Область **Gradient Overlay** для каркаса

Примечание

Все стили необходимо применить на первом слое.

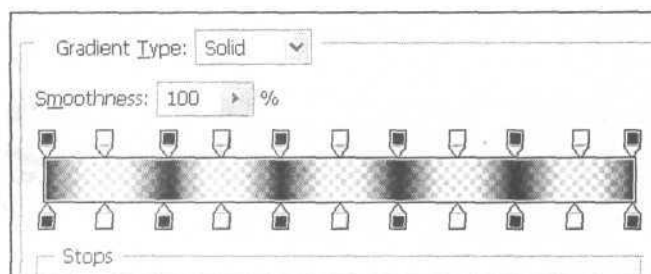


Рис. 15.27. Градиент для каркаса

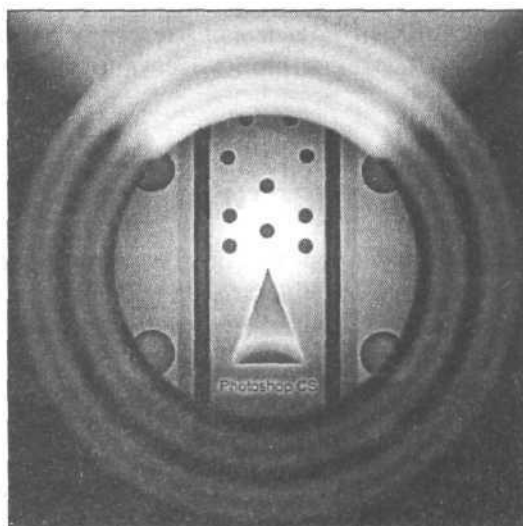


Рис. 15.28. Финальный результат

Вот чего можно добиться путем простой импровизации. В данном уроке отсутствует заголовок "Что нового мы узнали", так как мы занимались повторением.

Урок 16



Интересный стиль Satin

В этом уроке будет рассмотрен новый для вас стиль **Satin** (Атлас). Точнее, будут рассмотрены разные эффекты, но ключевую роль сыграет именно он.

Создаем винты для металлической части робота

При создании винтов сделаем прорезь для отвертки. Обычно стиль используется для тонировки каких-либо объектов на изображении либо просто для необычной раскраски. Область применения данного стиля довольно широка, и забывать о нем не стоит.

Шаг 1

В прошлом уроке вы изучили, как настраивать сетку, сейчас это пригодится для равномерного размещения винтов на каркасе робота. Сделайте сетку видимой, чтобы больше к этому не возвращаться. Винты служат для крепления металлической части робота, которую вы сделали в предыдущем уроке. Помните, там были темные отверстия по бокам? Они были сделаны специально для винтов. Итак, выберите инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), задайте размер выделения 20×20 или 30×30, в зависимости от того, куда вы их будете помещать (рис. 16.1), и, удерживая клавишу <Shift>, сделайте несколько копий эллипса. После того как вы закончите, создайте новый слой и залейте его цветом 555555 (рис. 16.2).

Шаг 2

Сейчас вы будете применять целую череду стилей. Ваша основная цель — создать по краям красивую окантовку, чтобы она была похожа на реальный винт. Для чистоты эксперимента предлагаю положить перед собой три разных винта.

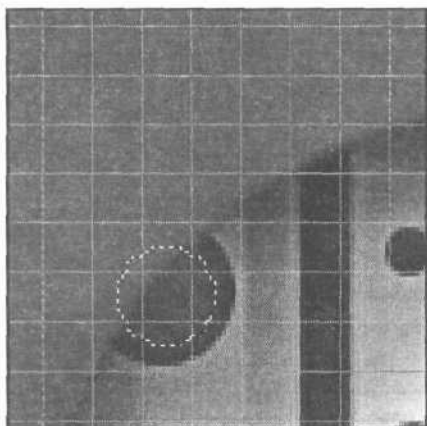


Рис. 16.1. Увеличенная часть изображения при создании выделения

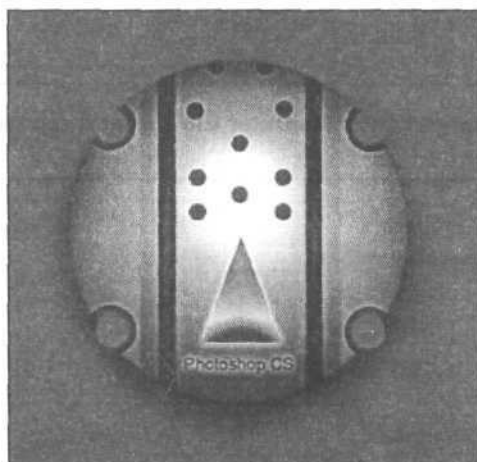
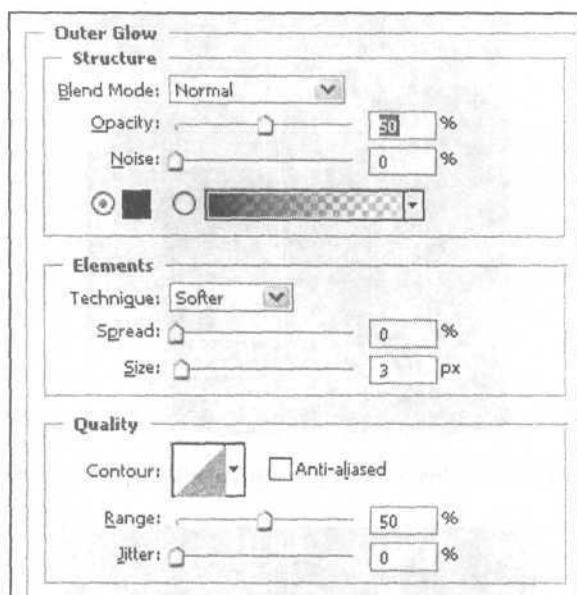
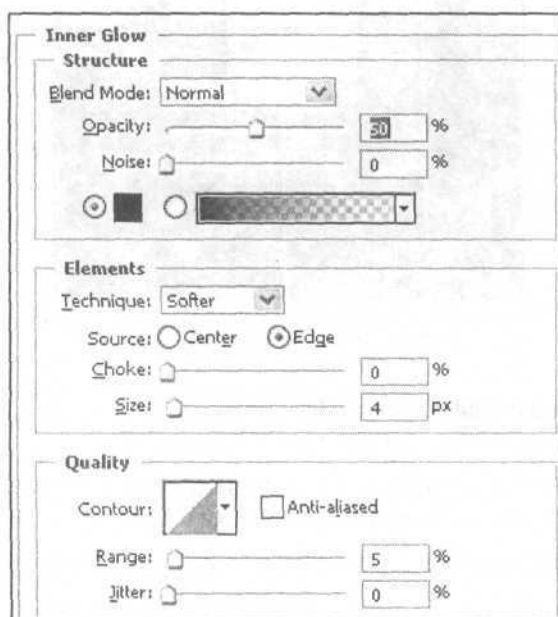


Рис. 16.2. После заливки

Щелкните на кнопке **Add Layer Style** (Добавить стиль слоя) на палитре слоев и примените следующие стили:

- ☐ **Outer Glow** (Внешний блеск) — его использование связано с корректным распределением цвета на винте (рис. 16.3);
- ☐ **Inner Glow** (Внутренний блеск) — создаст по краям некоторую тень (рис. 16.4);
- ☐ **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) — в данном случае применяется для создания более четкого очертания контуров. Как видите, для этого нужно использовать маленький размер и изменять опции смешивания (рис. 16.5);

Рис. 16.3. Стиль **Outer Glow** для отверстияРис. 16.4. Стиль **Inner Glow** для отверстия

- **Satin** (Атлас) — до его применения винты были довольно темными и далекими от идеала. При распределении света и теней **Satin** (Атлас) дает контрастную картину, что, в свою очередь, играет важную роль при дальнейшем создании отверстий для отвертки (рис. 16.6 и результат на рис. 16.7).

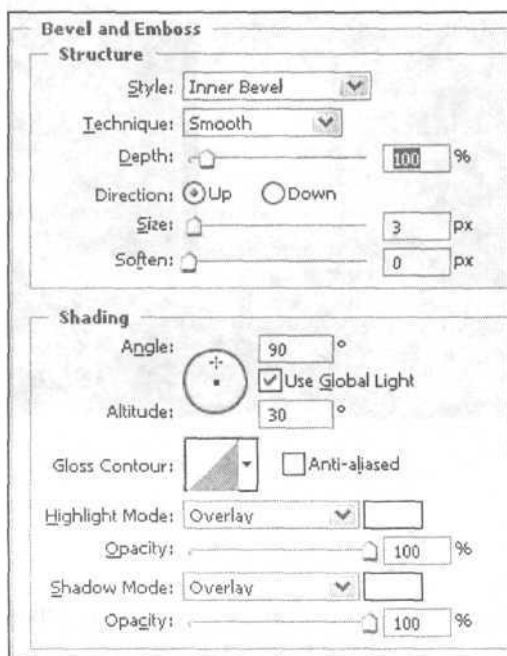


Рис. 16.5. Параметры **Bevel and Emboss** отверстия

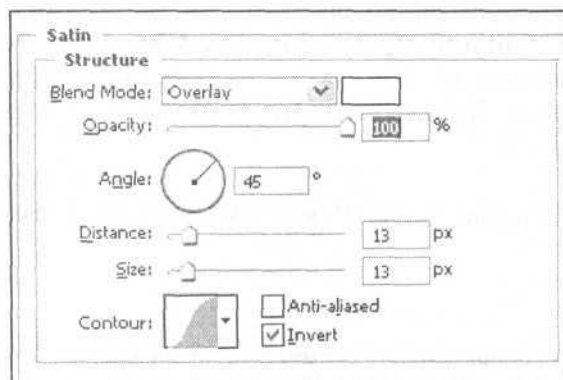


Рис. 16.6. Окно задания параметров **Satin**

Нетрудно заметить, что вы использовали схожие опции смешивания в определенных стилях. Этот прием используется в основном для усиления влияния определенного цвета на слой.

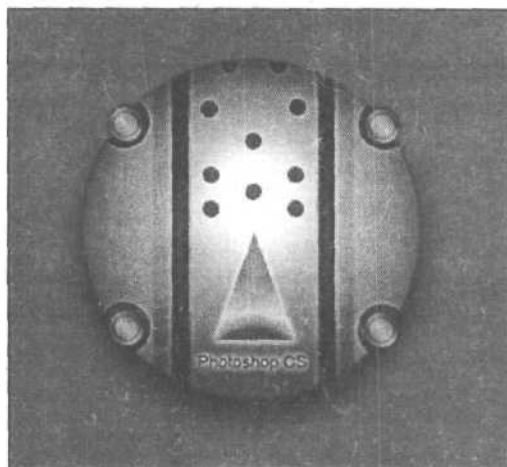


Рис. 16.7. Результат применения стилей

Шаг 3

Создайте новый слой. Выберите инструмент **Shape** (Форма), а точнее, его модификацию — **Line** (Линия). Нарисуйте сначала белую, а затем черную линии, одну над другой. Если у вас получилось два слоя с разными линиями (а так и должно получиться), то слейте их комбинацией клавиш **<Ctrl>+<E>**. Две линии нужно рисовать для фотореалистичности. Дело в том, что при освещении винта в прорезях, особенно если они большие, на середину отбрасывается тень. В связи с этим явлением лучше делать линии описанным способом. Дублируйте слои (три раза) и по очереди группируйте их (комбинация клавиш **<Ctrl>+<G>**). Затем переместите инструментом **Move** (Перемещение). После всех этих манипуляций установите у сгруппированных слоев **Blending Mode** (Режим смешивания) в **Soft Light** (Мягкий свет) (рис. 16.8).

Совет

Для большей реалистичности разместите линии неровно (в плане угла поворота), так будет естественней (рис. 16.9).



Рис. В22



Рис. В23

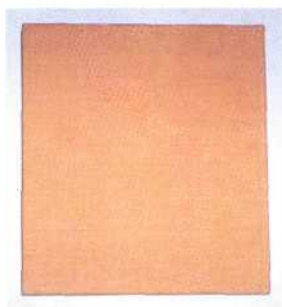


Рис. В24

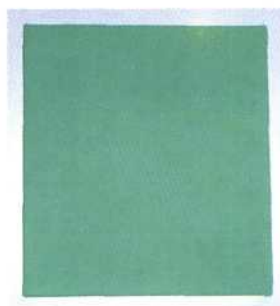


Рис. В25



Рис. 12.14



Рис. 23.10



Рис. 25.4



Рис. 25.16



Рис. 29.1



Рис. 29.9



Рис. 31.4



Рис. 33.20



Рис. 38.32



Рис. 16.8. Палитра слоев каркаса

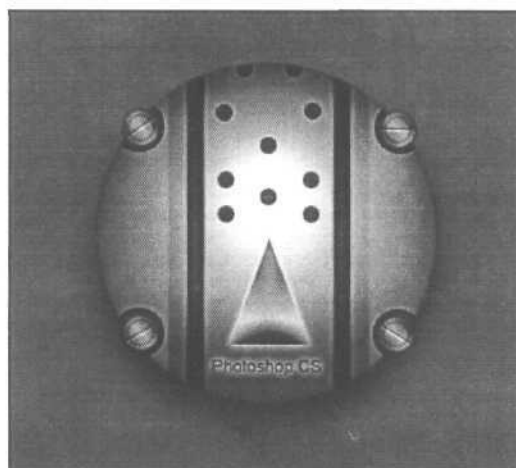


Рис. 16.9. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять стиль **Satin** (Атлас);
- ☐ правильно распределять цвета по слою.



ЧАСТЬ III


ЭФФЕКТЫ

В этой части мы будем говорить об эффектах (они же стили). На первый взгляд кажется, что название новое, и мы с ним еще не встречались, но это не так. Достаточно вспомнить такие эффекты, как **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) и **Gradient Overlay** (Наложение градиента). Но если раньше мы просто применяли эффекты, не задумываясь, то сейчас ситуация изменится.

Photoshop обеспечивает большое разнообразие эффектов:

- ☐ **Shadows** (Тени);
- ☐ **Glow** (Блеск);
- ☐ **Bevel** (Скос);
- ☐ **Overlays** (Наложения);
- ☐ **Strokes** (Обводки).

Эффекты напрямую связаны с элементами на слое. Когда вы перемещаете или редактируете их, эффекты соответственно изменяются. Например, если вы применяете **Drop Shadow** (Эффект тени) к слою с текстом, то тень будет изменяться автоматически при редактировании текста.

Эффекты, примененные на слое, становятся его частью, придавая ему определенный стиль. Если имя слоя в списке слоев помечено буквой **f**, то это означает, что к нему применен определенный эффект. Если слой находится в свернутом виде (рис. 43.1), то щелкните по треугольнику, чтобы увидеть весь список эффектов на выбранном слое. Для редактирования этих эффектов нужно дважды щелкнуть на названии стиля. Если в процессе работы вы создали хороший стиль, то его можно сохранить, а воспроизвести потом всего несколькими движениями. Применить стиль можно как посредством меню: **Layer | Layer Style** (Слой | Стиль слоя), так и нажатием на кнопку , находящуюся на палитре **Layers** (Слой).

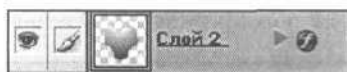


Рис. 43.1. Стили в свернутом виде

Ну, а применение стилей может быть различным. И о неприятном. Стили нельзя применять:

- ☐ к заблокированным слоям;
- ☐ к **Background** (Фон);
- ☐ к **Sets** (Наборы) примененных на слоях эффектов.

На этом теоретическая часть подошла к концу. Остальное вы узнаете, выполнив уроки данной части.

Урок 17



Работа 3D-фильтров

Фильтр 3D Transform

Данный фильтр появился в ранних версиях Photoshop. С его помощью можно создавать трехмерные объекты на любой поверхности. К сожалению, в новой версии Photoshop он отсутствует в стандартном наборе. Тем не менее фильтр не пропал бесследно. Он прилагается на диске в виде бонуса (если вы пользуетесь лицензионной версией продукта). Скопируйте этот фильтр в папку Photoshop\Plug-Ins\Filters на вашем компьютере, и вы увидите его в меню **Render** (Рендер).

Фильтр *Extrude*

Для создания трехмерных кубов можно использовать фильтр **Extrude** (Экструзия). Сейчас мы рассмотрим его основные параметры. А применение его вместе с другими фильтрами *будет рассмотрено в уроке 25*.

Итак, вызываем фильтр из меню **Filter | Stylize** (Фильтр | Стилизация). Диалоговое окно представлено на рис. 17.1.

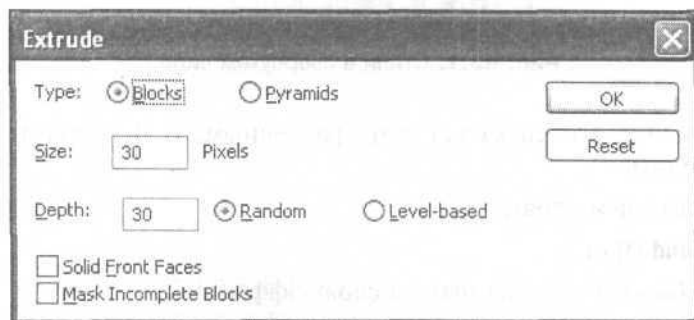


Рис. 17.1. Диалоговое окно **Extrude**

Управлять будущей конструкцией можно с помощью следующих параметров:

☐ **Type** (Тип):

- **Blocks** (Блоки);
- **Pyramids** (Пирамиды) (рис. 17.2);

☐ **Size** (Размер) в пикселах (рис. 17.3);

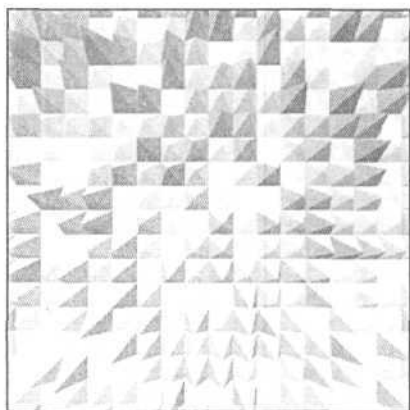


Рис. 17.2. Пирамиды

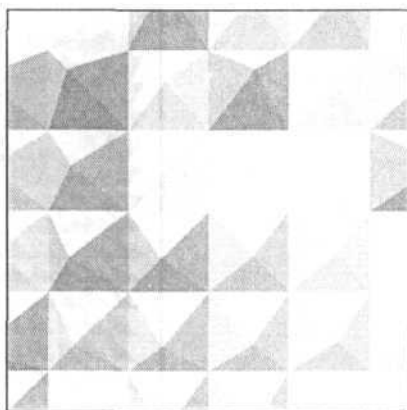


Рис. 17.3. Увеличение размера

☐ **Depth** (Глубина) (рис. 17.4):

- **Random** (Случайный);
- **Level Based** (Базовый уровень) (рис. 17.5).

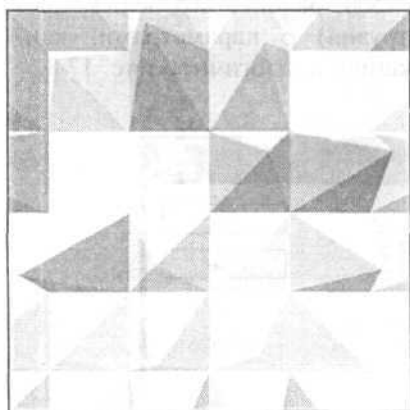


Рис. 17.4. Увеличение глубины

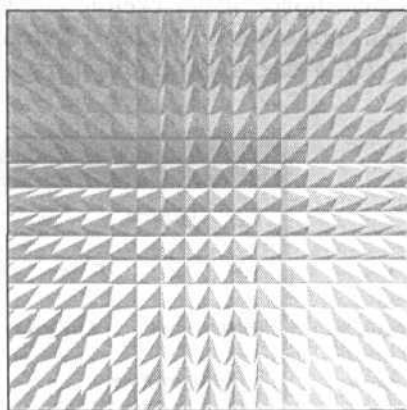


Рис. 17.5. Базовый уровень

Примечание

Установите флажок **Solid Front Faces** (Твердая лицевая поверхность) для куба, в этом случае произойдет изменение освещения (на пирамидах не работает).

- ☐ **Mask Incomplete Blocks** (Маска неполных блоков) — скрывает область, находящуюся вне блоков (рис. 17.6).

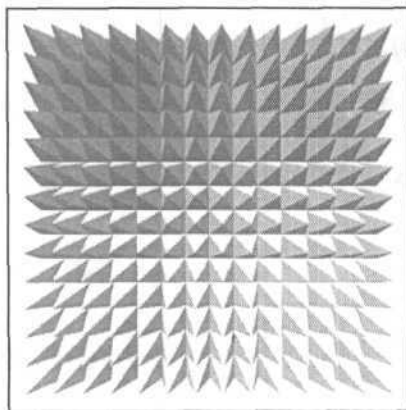


Рис. 17.6. Работа **Mask Incomplete Blocks**

Создание кубов методом экструзии

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 500×500. Залейте его белым цветом. Теперь примените фильтр **Extrude** (Экструзия) с параметрами, как на рис. 17.7. У вас должно получиться изображение, аналогичное рис. 17.8.

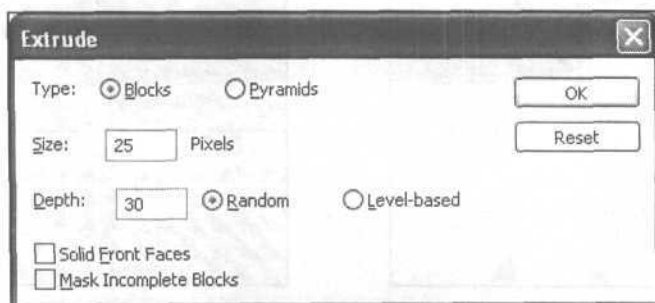


Рис. 17.7. Параметры фильтра **Extrude**

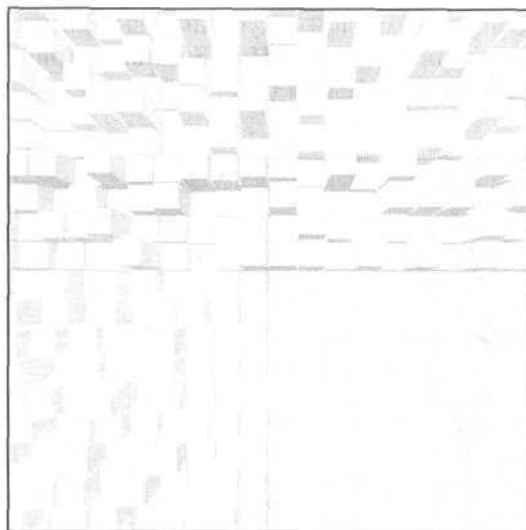


Рис. 17.8. Изображение после применения фильтра **Extrude**

Шаг 2

Теперь пришло время применить эффект телеизображения. Создайте новый слой и заполните его линиями **Edit | Fill** (Редактировать | Заполнить). Установите **Opacity** (Непрозрачность) слоя 24%. Кубы смотрятся блекло. Не мешает их покрасить в какой-нибудь цвет.

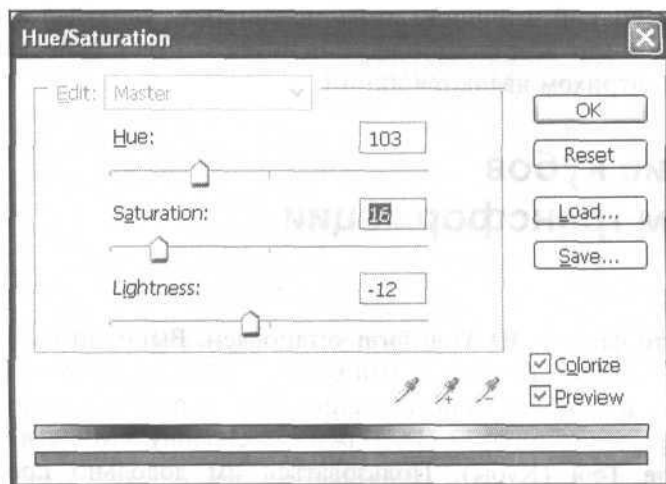


Рис. 17.9. Корректировка **Hue/Saturation** для слоя с кубами

Для этого сделайте активным слой с кубами и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> для корректировки **Hue/Saturation** (рис. 17.9). Именно поэтому цвет кубов был сначала белым (рис. 17.10).

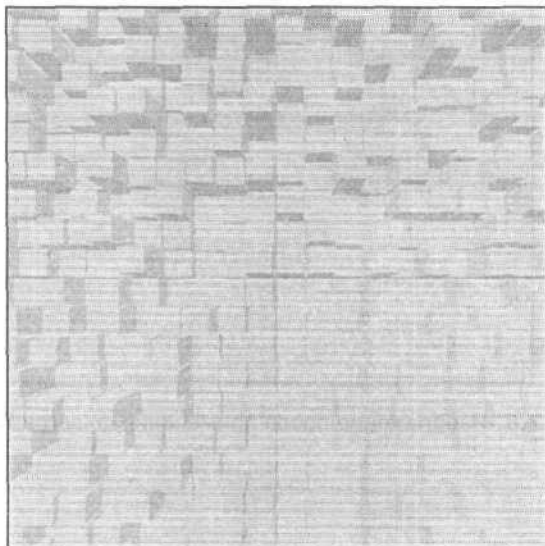


Рис. 17.10. Финальный результат

Этот урок не слишком трудный, и, я думаю, все с ним справились. В завершение хочу сказать, что в созданном изображении должен быть свой неповторимый маленький штришок, пусть не слишком сложный в исполнении, но стильный — это всегда ценилось, ценится и будет цениться. В данном случае таким штрихом являются линии.

Создание кубов методом трансформации

Шаг 1

Убедитесь, что фильтр **3D Transform** установлен. Выполните команду **Filter | Render | 3D Transform** (Фильтр | Выполнить | 3D Трансформация). Перед вами откроется диалоговое окно создания или модифицирования уже имеющегося изображения (рис. 17.11). Нажмите клавишу <M> для вызова инструмента **Cube Tool** (Кубы). Пользоваться им довольно просто — левой кнопкой мыши производите изменения формы куба и его размера.

Совет

При создании таких изображений, да и любых других, всегда старайтесь смотреть хотя бы на шаг вперед, чтобы осмысленно проводить операции и не полагаться на случайные действия.

Сейчас вы будете изменять положение кубов в пространстве после того, как нарисуете их.

Итак, создайте новый слой и нарисуйте кубы, как на рис. 17.11.

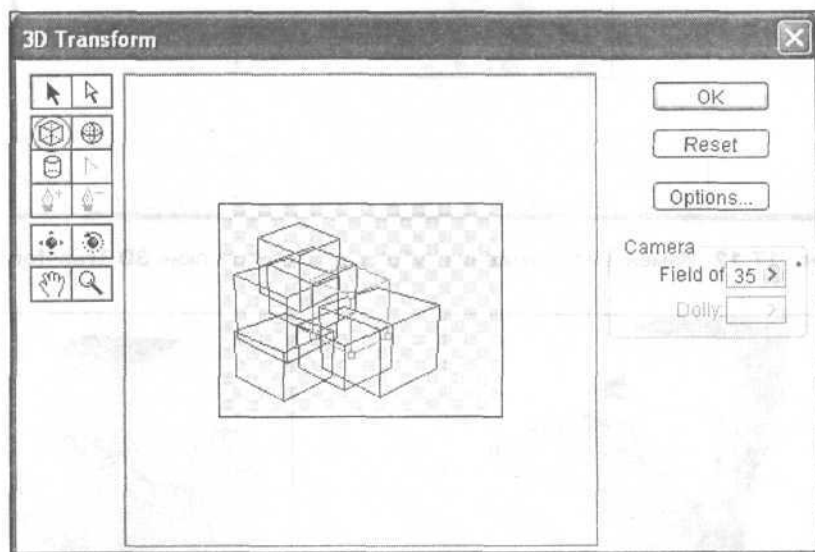


Рис. 17.11. Диалоговое окно 3D Transform

Шаг 2

Теперь разверните нарисованные кубы инструментом **Trackball** (Шаровой указатель). Нужно развернуть кубы таким образом, чтобы на всех участках было небольшое затемнение либо четко был виден контур (рис. 17.12).

После вы можете применять все те эффекты, что и в первом способе создания кубов. Главное здесь — не сами кубы, а принцип работы фильтров и принцип создания объемных изображений, ведь никто не мешает вам сделать, к примеру, цилиндры или еще что-то (рис. 17.13—17.14).

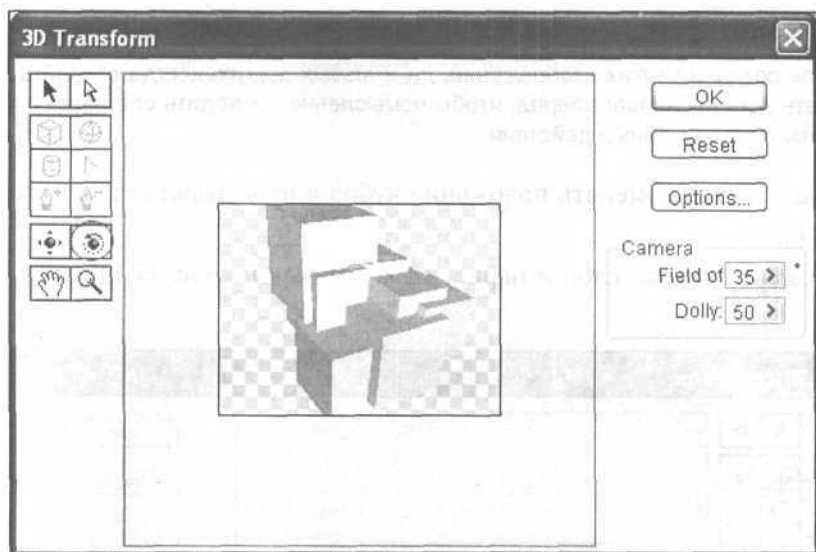


Рис. 17.12. Изменения положения кубов в диалоговом окне **3D Transform**

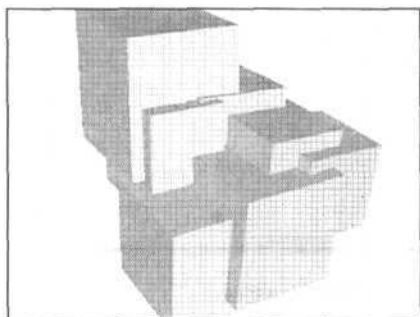


Рис. 17.13. Обрезанные кубы

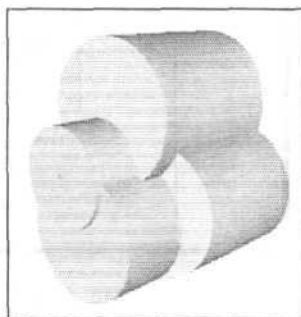


Рис. 17.14. Цилиндры

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ использовать фильтр **Extrude** (Экструзия);
- ☐ использовать фильтр **3D Transform** (Трансформация в пространстве).

Урок 18



Этот необычный фильтр *Liquify*

Продолжаем наше обучение. Как можно понять из заголовка, проходить мы будем функцию **Stroke** (Обводка) и фильтр **Liquify** (Жидкий). Вы уже встречались с этими двумя функциями, особенно со **Stroke** (Обводка), но в этом уроке они будут рассмотрены подробнее.

Функция *Stroke*

Диалоговое окно выглядит, как на рис. 18.1.

□ **Stroke** (Обводка):

- **Width** (Ширина) — определяет толщину линии обводки;
- **Color** (Цвет) — цвет линии обводки;

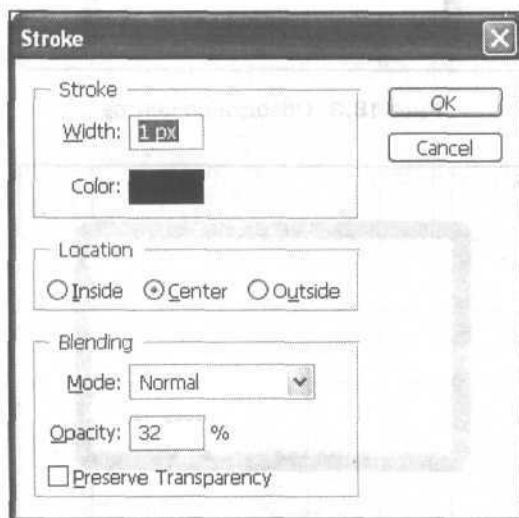


Рис. 18.1. Диалоговое окно **Stroke**

□ **Location** (Месторасположение):

- **Inside** (Внутри) — делает обводку изнутри (рис. 18.2);
- **Center** (Центр) — делает обводку по центру (рис. 18.3);
- **Outside** (Вне) — делает обводку с внешней стороны (рис. 18.4);

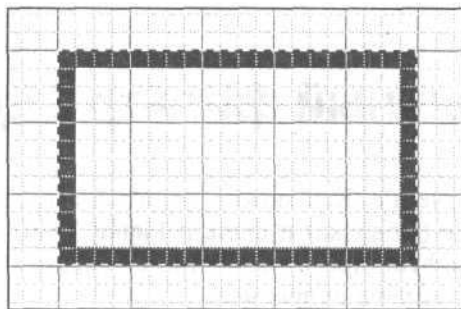


Рис. 18.2. Обводка изнутри

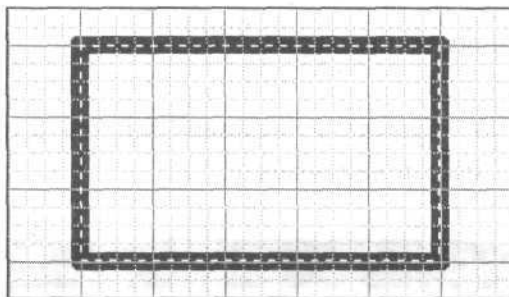


Рис. 18.3. Обводка по центру

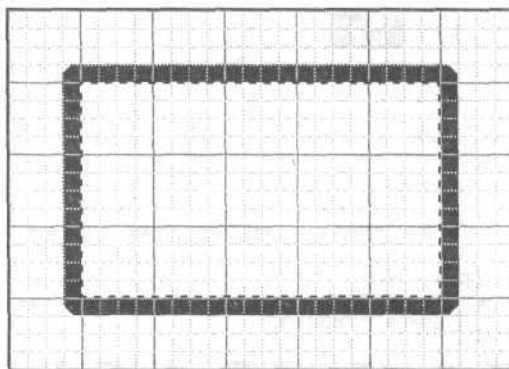


Рис. 18.4. Обводка извне

☐ **Blending** (Смешивание) — определяет режим смешивания. Режим смешивания работает точно так же, как и в палитре **Layers** (Слой).

Если при работе на слое нужно обвести только область, содержащую пиксели, то установите **Preserve Transparency** (Сохранение прозрачности).

Фильтр *Liquify*

Фильтр **Liquify** (Жидкий) позволяет всячески деформировать слой (рис. 18.5).

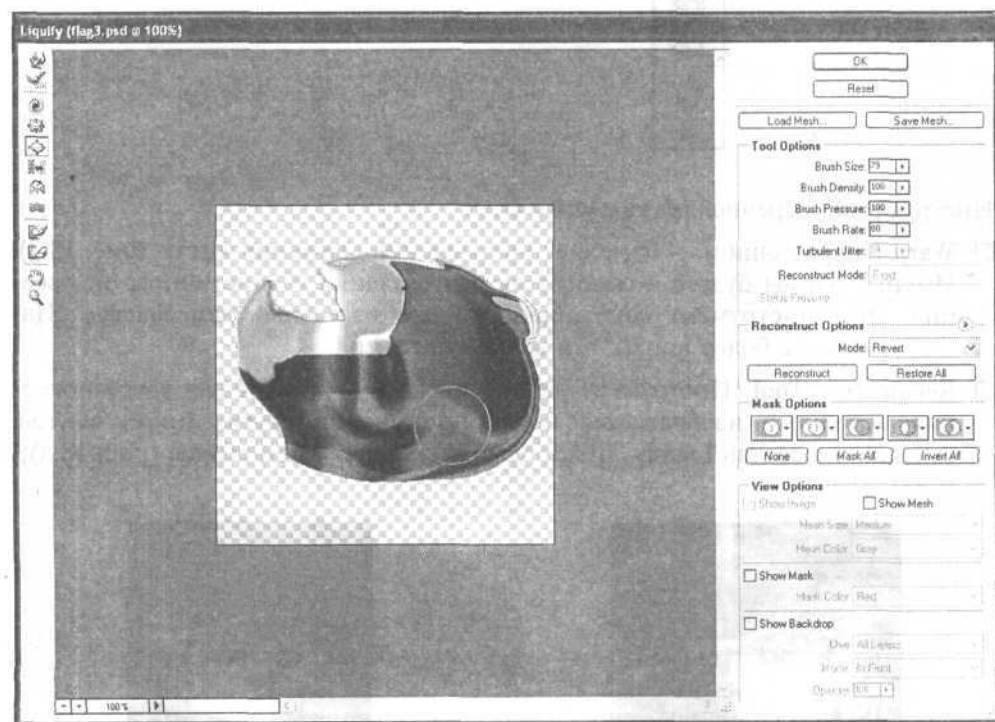


Рис. 18.5. Окно фильтра **Liquify**

Совет

Прежде чем применять данный фильтр, дублируйте слой или сделайте снимок, чтобы потом можно было свободно возвращать все "на исходные позиции".

Начнем осмотр с инструментов, которые располагаются в левой части окна (рис. 18.6).



Рис. 18.6. Инструменты фильтра **Liquify**

Инструменты перечисляются сверху вниз:

- ☐ **Warp** (Деформация) — изменяет направление движения кисти (рис. 18.7). Именно им вы будете пользоваться для создания реалистичного искажения. Этот инструмент напоминает хорошо известный вам **Smudge** (Палец), только с более широкими возможностями;
- ☐ **Reconstruct Tool** (Инструмент реконструкции) — служит для восстановления исходного изображения после применения других инструментов, входящих в состав **Liquify**. Действует только в текущем сеансе (рис. 18.8);



Рис. 18.7. Инструмент **Warp Tool**



Рис. 18.8. Результат применения **Reconstruct Tool**

- ☐ **Twirl Clockwise Tool** (Инструмент вращения по часовой стрелке) — создает эффект закручивания (рис. 18.9);
- ☐ **Pucker Tool** (Создатель морщин) — результат его действия смотрите на рис. 18.10;



Рис. 18.9. Результат применения
Twirl Clockwise Tool



Рис. 18.10. Результат применения
Pucker Tool

- ☐ **Bloat Tool** (Раздувание) — увеличивает в размерах выбранную область по схеме вздутия (рис. 18.11);
- ☐ **Push Left Tool** (Инструмент смещения влево) — смещает пиксели слева от кисти (рис. 18.12);



Рис. 18.11. Результат применения
Bloat Tool



Рис. 18.12. **Push left Tool**
после проведения кистью по диагонали вниз

- ☐ **Mirror Tool** (Инструмент зеркала) — копирует пиксели, находящиеся в области кисти (рис. 18.13);
- ☐ **Turbulence Tool** (Турбуленция) — раздвигает пиксели по направлению движения кисти (рис. 18.14);



Рис. 18.13. Результат применения
Mirror Tool



Рис. 18.14. Результат применения
Turbulence Tool

- ❑ Инструменты **Hand** (Рука) и **Zoom** (Увеличение) в иллюстрациях не нужны. Первый перемещает холст, второй — увеличивает его;
- ❑ **Freeze Mask** (Заморозить маску) — блокирует маску слоя;
- ❑ **Thaw** (Таять) — снимает блокировку с маски слоя в отмеченных участках (участки с маской будут иметь красный цвет, после разблокирования цвет пропадает в соответствующих зонах на изображении).

Взгляните на правую часть экрана (рис. 18.5), где устанавливается размер кисти, интенсивность и т. д. Обратите внимание на новые средства:

- ❑ **Mesh** (Сетка) — накладывает сетку, которая искажается вместе с изображением. Очень удобно, когда у изображения нет четких границ (для включения нужно установить флажок **Show Mesh** (Показать сетку)). Если вы хотите спрятать изображение и просматривать только сетку, снимите флажок **Show Image** (Показывать изображение);
- ❑ **Reconstruct** (Реконструкция) — позволяет пошагово отменять совершенные действия;
- ❑ **Restore All** (Перезаписать все) — полностью восстанавливает изображение, возвращая его к первоначальному виду;
- ❑ **Show Backdrop** (Отображение фона) — позволяет управлять отображением реального фона (до искажения).

Существуют еще режимы **Rigid** (Твердый), **Revert** (Возвращающий), **Stiff** (Жесткий) и другие, но нам пользоваться ими не придется.

Теперь немного о масках. Они предназначены оставлять определенные участки изображения без искажений. Попробуйте, используя инструмент **Freeze** (Заморозка), выделить какой-нибудь участок, а потом выполнить искажение. Как видите, выделенный участок помечен красным цветом и остался прежним.

Рисуем флаг

Вы будете рисовать объемный колышущийся флаг. Вам для этого понадобится изображение флага.

Шаг 1

Откройте изображение флага (рис. 18.15). Скопируйте его в буфер обмена (можно сделать выделение инструментом **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение), а затем нажать <Ctrl>+<C>). Создайте новый документ и вставьте из буфера обмена изображение флага (<Ctrl>+<V>).

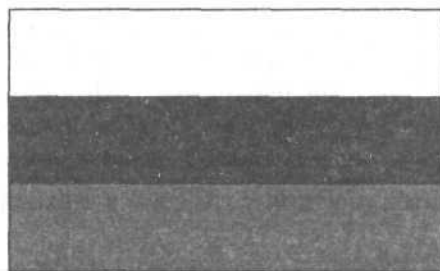
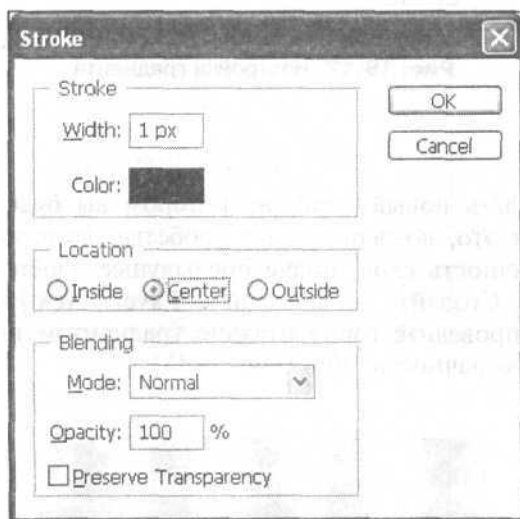


Рис. 18.15. Флаг России

Шаг 2

Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните по слою с флагом. Нажмите <X>, потом <D>. Затем выполните команду **Edit | Stroke** (Редактировать | Обводка) и задайте значения, как на рис. 18.16. Вам нужно обвести флаг для четкого определения границ. Обводка по центру является самым оптимальным вариантом (так бывает в большинстве случаев).

Рис. 18.16. Диалоговое окно **Stroke**

Шаг 3

Для того чтобы флаг был похож на настоящий, нужно (как впрочем, при создании любого фотореалистичного объекта) правильно распределить тень

и свет. Встает вопрос, чем удобней это сделать? Давайте рассуждать логически. Использование фильтров займет много времени: пока найдешь нужный, пока попробуешь разные параметры... Может, стили? С ними тоже много времени можно потратить. Остается использование инструментов. Зная, что градиент можно создать самому, выбираем его.

Итак, инструмент активен, щелкните по нему в верхней панели (рис. 18.17).

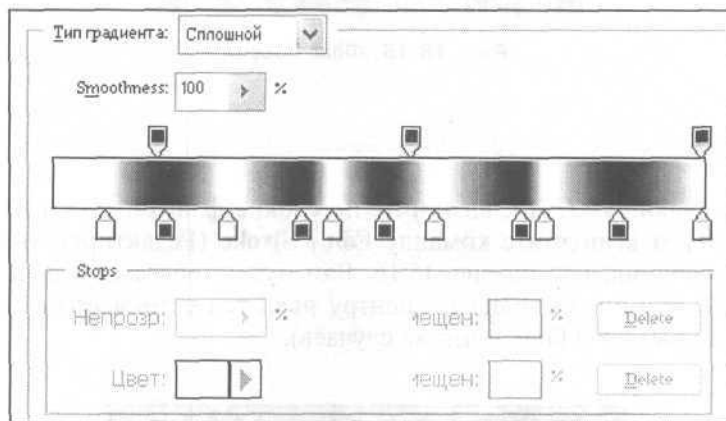


Рис. 18.17. Настройка градиента

Шаг 4

Теперь нужно создать новый слой, на котором вы будете применять сам градиент. Делается это, во-первых, для удобства, во-вторых, вам придется изменять непрозрачность слоя, иначе предыдущее изображение полностью закрасится флагом. Создайте новый слой — **Layer | New | Layer** (Слой | Новый | Слой) — и проведите горизонтально градиентом по нему. Задайте у слоя **Opacity** (Непрозрачность) 30% (рис. 18.18).

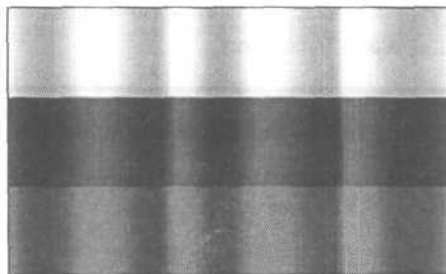


Рис. 18.18. Изображение после выполнения шага 4

Шаг 5

Все, флаг имеет вполне натуральные очертания. Пришло время сделать его естественным, добавить искажения, которые делает ветер. Выполните команду **Filter | Liquify** (Фильтр | Жидкий) и придайте реалистичность флагу, используя инструмент **Warp** (Деформация) (рис. 18.19).

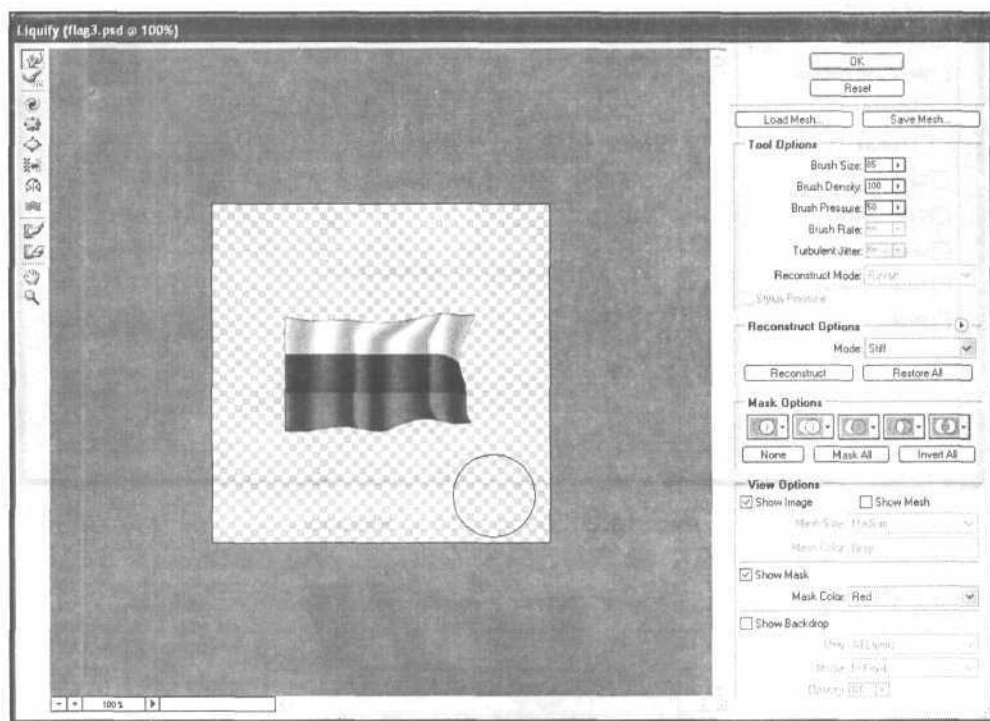


Рис. 18.19. Придаем реалистичность инструментом **Warp**

Шаг 6

В принципе, флаг уже готов, но если добавить эффект тени, то композиция будет полностью завершена. Итак, выполните команду **Layer | Layer Style | Drop Shadow** (Слой | Стил слоя | Отбросить тень) (рис. 18.20). Финальный результат можно посмотреть на рис. 18.21.

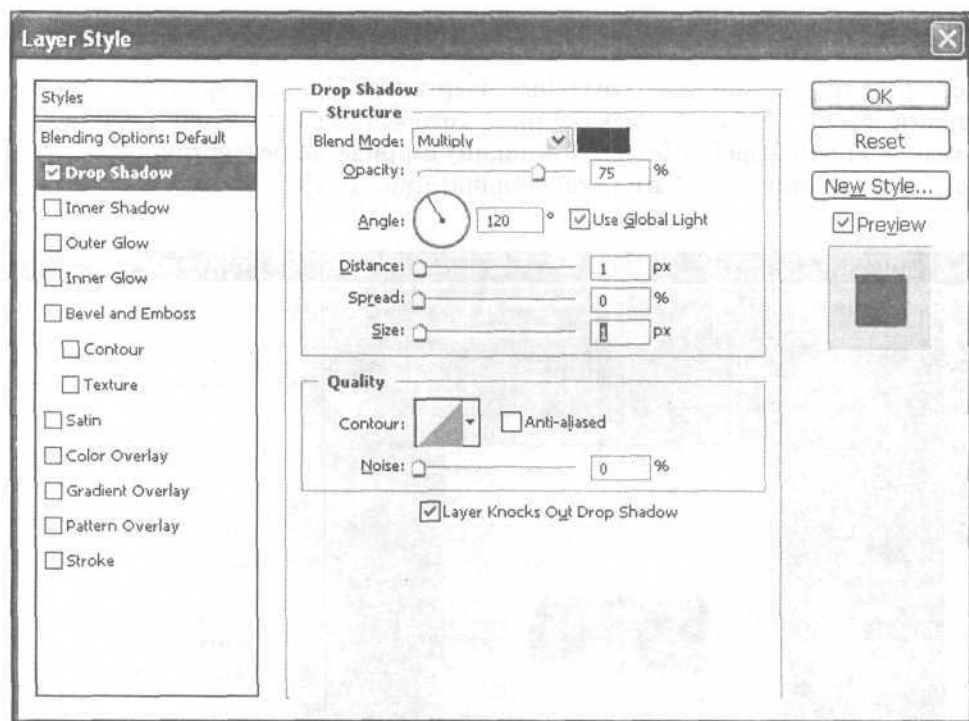


Рис. 18.20. Область Drop Shadow

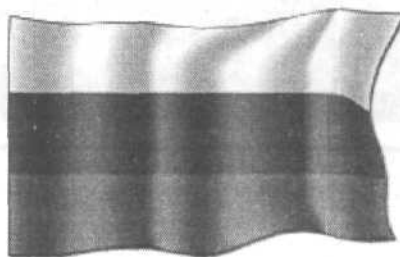


Рис. 18.21. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ пользоваться фильтром **Liquify** (Жидкий);
- ☐ полноценно пользоваться функцией **Stroke** (Обводка).

Урок 19



Применение фильтров деформации

Фильтры из группы **Distort** (Деформация) геометрически искажают выбранный слой, придавая тем самым эффект. Обратите внимание, данные фильтры требуют активной работы с оперативной памятью. В галерее фильтров доступны только **Diffuse Glow** (Диффузия блеска), **Glass** (Стекло) и **Ocean Ripple** (Океанская рябь).

Рисуем текст в ореоле

В этом уроке мы будем пользоваться фильтром **Polar Coordinates** (Полярные координаты) и фильтром **Wind** (Ветер), который хоть и имеет отношение к фильтрам стилизации, все же делает искажения, а значит, деформирует изображение.

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 349×332. Нажмите клавишу <D>, затем комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace>. Теперь нажмите клавишу <X>, затем клавишу <T> и наберите какое-нибудь слово. В данном уроке я использовал шрифт **Impact** размером 48 пунктов. Эта гарнитура идеальна для таких уроков: компактна и довольно заметна (рис. 19.1).

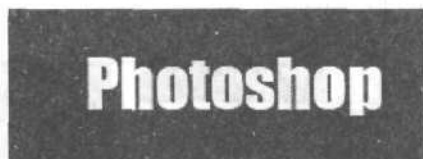


Рис. 19.1. Шрифт Impact

Шаг 2

Растеризуйте слой с текстом **Layer | Rasterize | Layer** (Слой | Растеризация | Слой). Это делается для того, чтобы можно было использовать на нем фильтры. Теперь дважды щелкните по названию слоя и переименуйте его в "Свет" (рис. 19.2).

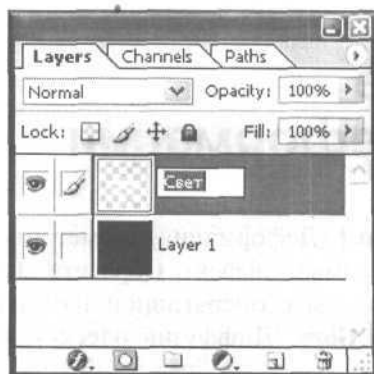


Рис. 19.2. Переименование слоя

Шаг 3

Сейчас вам необходимо разместить в центре изображения надпись. Загрузите выделение, скопируйте текст, вставьте его на новом слое, а старый удалите.

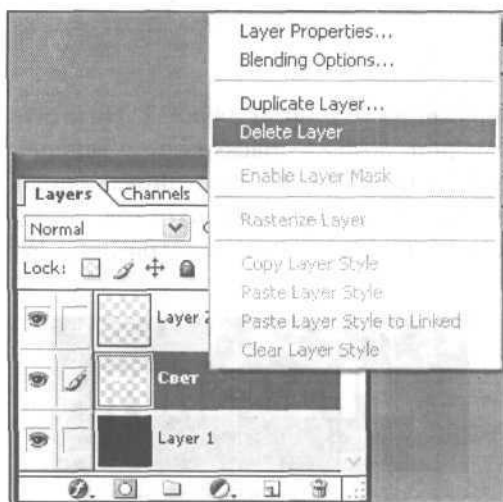


Рис. 19.3. Удаление слоя

Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните по слою "Свет" для загрузки выделения. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<C>, затем <Ctrl>+<D>, потом <Ctrl>+<V>. У вас должно получиться два слоя: с черным фоном "Свет" и Layer 2 (должен был появиться после вставки из буфера обмена). Если у вас другое название последнего слоя, то переименуйте его, так будет удобней.

Слой "Свет" больше не нужен, поэтому щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите пункт **Delete Layer** (Удалить слой) (рис. 19.3).

Шаг 4

Сейчас вам надо будет производить деформацию слоя. Щелкните по слою Layer 2, чтобы сделать его активным. Теперь выполните команду **Filter | Distort | Polar Coordinates** (Фильтр | Исказить | Полярные координаты) и выберите метод **Polar to Rectangular** (От полярного к прямоугольному).

Данный метод растягивает изображение, после чего его удобно деформировать другим фильтром (рис. 19.4, 19.5).

Примечание

Этот фильтр используется довольно часто благодаря своей особенности. Метод с применением описанного фильтра позволяет деформировать слой, исказить другими фильтрами и вернуть в исходное состояние перед деформацией (но с искажениями, сделанными другими фильтрами).

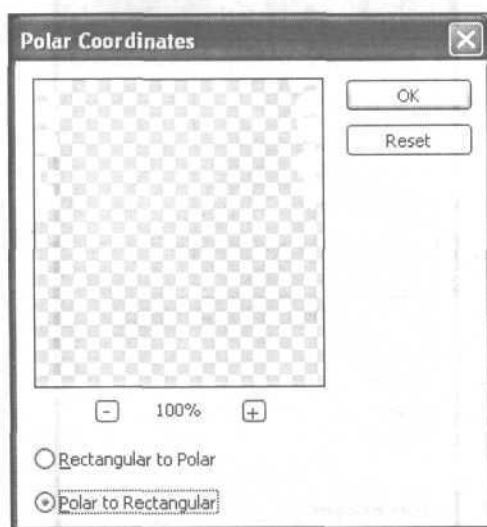


Рис. 19.4. Полярные координаты



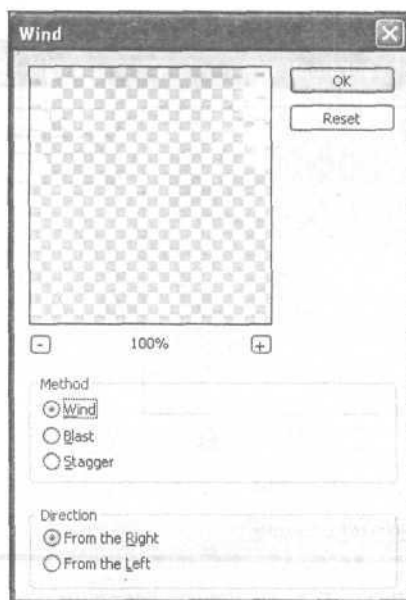
Рис. 19.5. Результат искажений

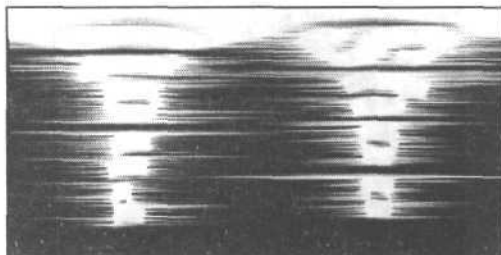
Шаг 5

Пришло время воспользоваться фильтром **Wind** (Ветер). Выполните команду **Filter | Stylize | Wind** (Фильтр | Стилизация | Ветер) и выберите метод **Wind** (Ветер), а **Direction** (Направление) — **From the Right** (Справа). Нажмите **OK**. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>. Как видите, повторился фильтр с теми же параметрами. Метод **Wind** (Ветер) при использовании одноименного фильтра самый удобный, он создает, на мой взгляд, лучший эффект.

Шаг 6

Повторите шаг 5, используя метод **Direction** (Направление) — **From the Left** (Слева) (рис. 19.6, 19.7).

Рис. 19.6. Диалоговое окно **Wind**

Рис. 19.7. Результат применения **Wind**

Шаг 7

Для дальнейших искажений фильтром **Wind** (Ветер). Вам придется вращать холст. Именно холст, а не слой. Если вы будете вращать только слой, то после применения фильтра **Polar Coordinates** (Полярные координаты), вас ждет неприятный сюрприз. Концы не будут сходиться, и ореол (думаю, вы догадались, что мы делаем именно его) будет прерывистым, а это нам совсем не нужно. Выполните команду **Image | Rotate Canvas | 90 CW** (Образ | Вращать холст | 90° по часовой). Повторите шаг 5 и шаг 6 (рис. 19.8).

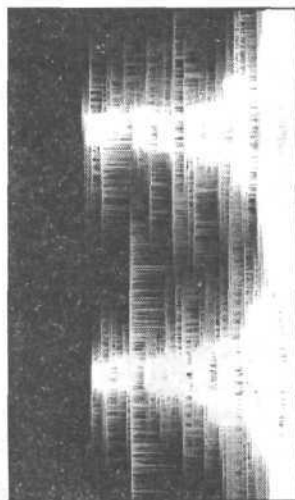


Рис. 19.8. Результат повторения действия

Шаг 8

Продолжаем вращать слой, сейчас вам необходимо вернуть его в исходное положение. Выполните команду **Image | Rotate Canvas | 90 CCW** (Образ | Преобразовать | 90° против часовой) (рис. 19.9).

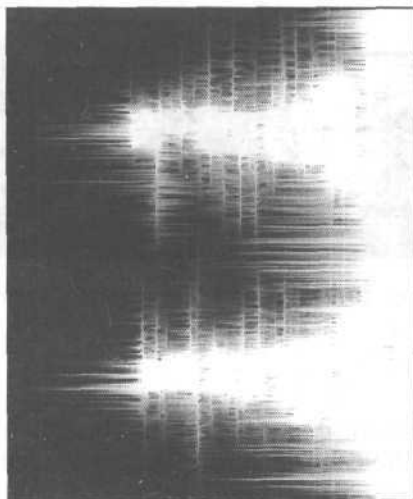


Рис. 19.9. Изображение
после выполнения шага 8

Шаг 9

Теперь верните все на место: выполните команду **Filter | Distort | Polar Coordinates** (Фильтр | Исказить | Полярные координаты) и выберите метод **Rectangular to Polar** (От прямоугольного к полярному) (рис. 19.10, 19.11).

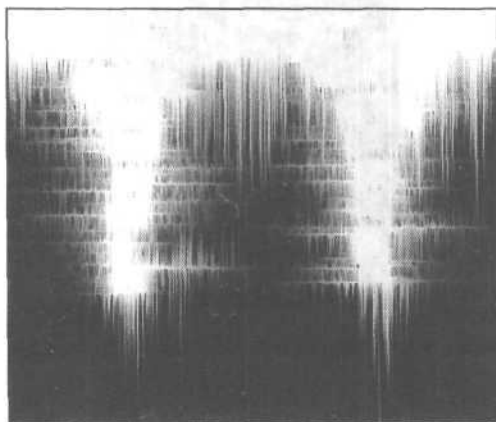


Рис. 19.10. До применения
Polar Coordinates

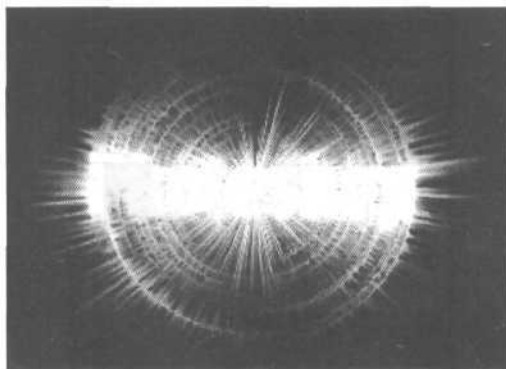


Рис. 19.11. Изображение после применения **Polar Coordinates**

Шаг 10

Наберите тот же текст того же размера, только цвет должен быть в темных оттенках. При помощи инструмента **Move** (Перемещение) переместите его в центр белого текста (рис. 19.12).



Рис. 19.12. Черный текст на основном фоне

Шаг 11

Если вы хотите добавить цвет к логотипу (а именно к нему наше изображение можно отнести), то выполните комбинацию клавиш **<Ctrl>+<Shift>+<E>** для слияния всех слоев, затем создайте новый слой комбинацией **<Ctrl>+<Shift>+<N>** и измените **Blending mode** (Режим смешивания) слоя на **Color** (Цвет) (рис. 19.13). Затем залейте его нужным цветом, например, ВЗФВЗ. Если поработать над изображением больше, то можно сделать неплохой фон к логотипу. Так, я использовал матрицу для этого эффекта (рис. 19.14). Как создавать ее, вы узнаете из *урока 24*.



Рис. 19.13. Изменение режима смешивания

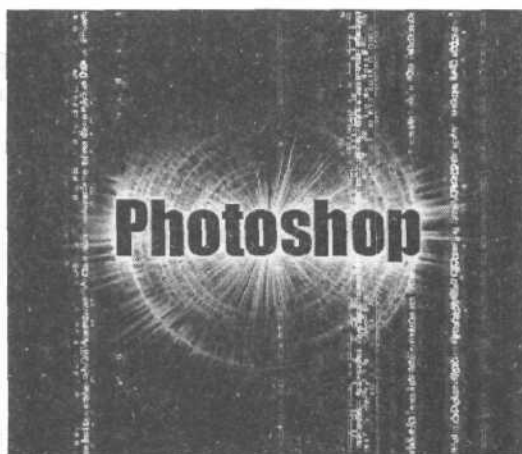


Рис. 19.14. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять фильтр **Polar Coordinates** (Полярные координаты);
- ☐ применять фильтр **Wind** (Ветер);
- ☐ использовать режим смешивания **Color** (Цвет).

Урок 20



Применение фильтров деформации и стилизации

Для создания эффекта коррозии нам понадобится фильтр **Glass** (Стекло). Он создает эффект наложения различного вида стекла на слой и входит в состав галереи фильтров (рис. 20.1).

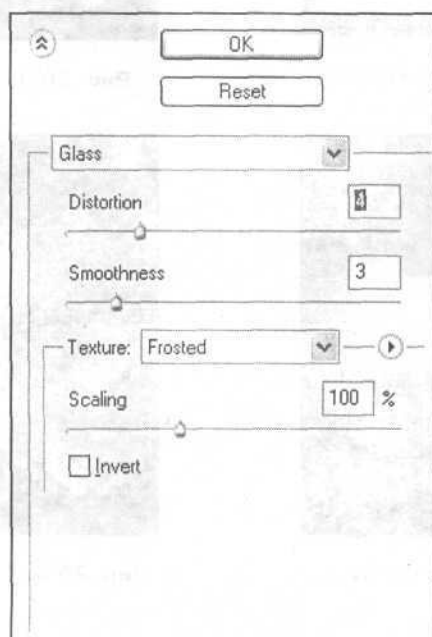


Рис. 20.1. Диалоговое окно фильтра **Glass**

Он имеет следующие параметры:

- ☐ **Distortion** (Деформация) — степень искажения;
- ☐ **Smoothness** (Гладкость) — степень мягкости применяемого эффекта;

- ☐ **Texture** (Текстура) — содержит набор текстур, применяемых на слое (рис. 20.2—20.5);
- ☐ **Scaling** (Вычисление) — определяет количество искажений на слое;
- ☐ **Invert** (Инверсия) — инвертирует текущую текстуру (цвета не меняются).



Рис. 20.2. Текстура **Frosted**



Рис. 20.3. Текстура **Blocks**



Рис. 20.4. Текстура **Canvas**

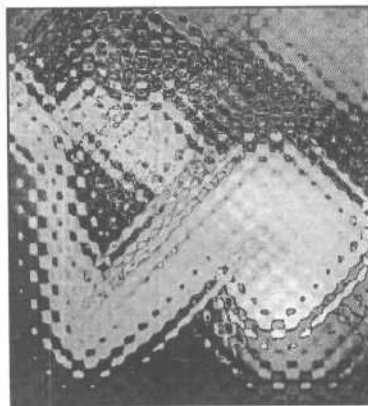


Рис. 20.5. Текстура **Tiny Lens**

Фильтры *Glass, Emboss*

Шаг 1

Создайте новый документ размером 540×235. Щелкните на инструменте **Gradient** (Градиент), выберите из списка в верхней части панели **Violet**,

Green, Orange (Фиолетовый, зеленый, оранжевый) и заполните слой сверху вниз (рис. 20.6).

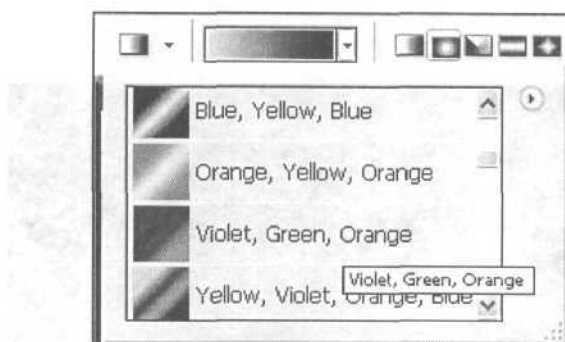


Рис. 20.6. Выбор градиента

Шаг 2

Сейчас вам нужно применить фильтр, создающий эффект ряби, который впоследствии можно использовать для подчеркивания эффекта коррозии.

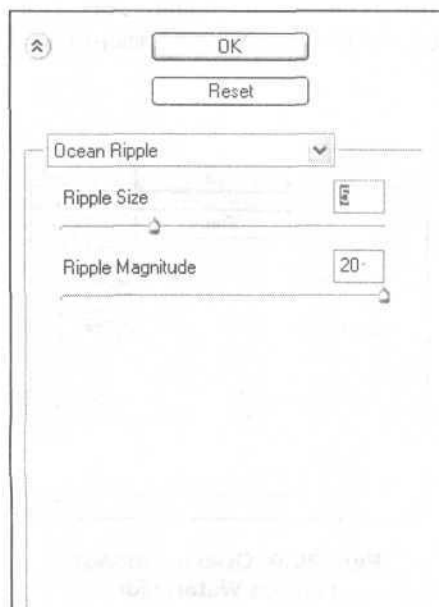


Рис. 20.7. Настройка **Ocean Ripple**

Наилучшим образом для этого подходит **Ocean Ripple** (Океанская рябь). Выполните команду **Filter | Distort | Ocean Ripple** (Фильтр | Деформация | Океанская рябь) и задайте значения, как на рис. 20.7, затем сравните полученное изображение с рис. 20.8.

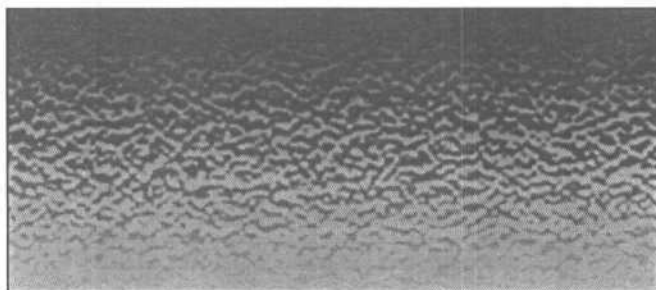


Рис. 20.8. Изображение после применения фильтра **Ocean Ripple**

Шаг 3

Ocean Ripple создает хороший эффект, но для большей контрастности необходимо использовать **Watercolor** (Цвет воды). Для этого выполните команду **Filter | Artistic | Watercolor** (Фильтр | Художественный | Цвет воды) (рис. 20.9, 20.10).

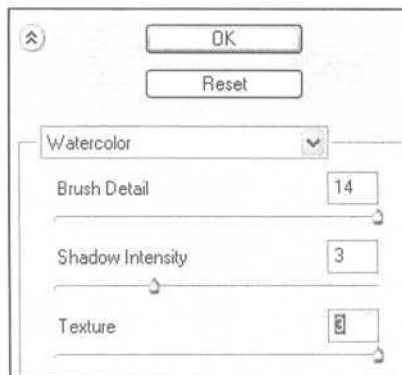


Рис. 20.9. Окно настройки фильтра **Watercolor**

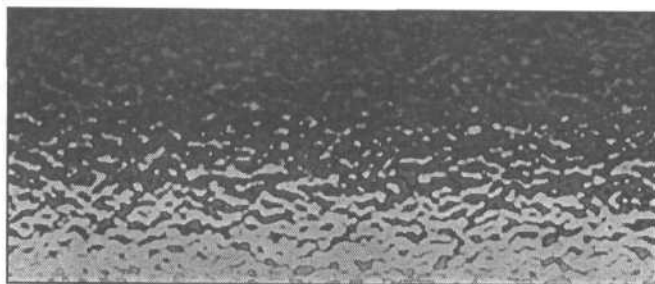


Рис. 20.10. Изображение после применения фильтра **Watercolor**

Шаг 4

Теперь, имея достаточно контрастности, надо уменьшить размер будущей шероховатости. Для этого выполните команду **Filter | Distort | Glass** (Фильтр | Деформация | Стекло) и задайте параметры, как на рис. 20.11. Затем сравните ваш результат с рис. 20.12.

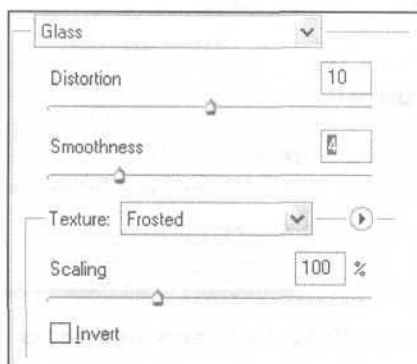


Рис. 20.11. Окно настройки фильтра **Glass**



Рис. 20.12. Изображение после применения фильтра **Glass**

Шаг 5

Сейчас надо придать небольшой объем изображению, используя фильтр **Emboss** (Чеканка). Выполните команду **Filter | Stylize | Emboss** (Фильтр | Стилизация | Чеканка) (рис. 20.13, 20.14).

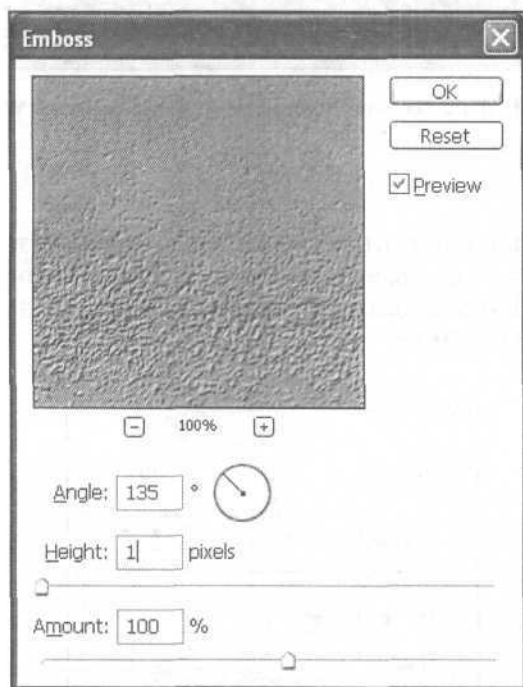


Рис. 20.13. Окно фильтра **Emboss**

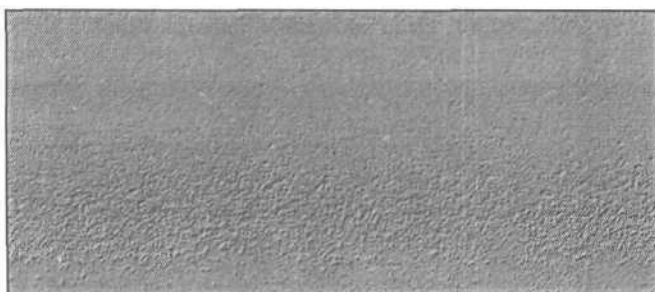


Рис. 20.14. Изображение
после применения фильтра **Emboss**

Шаг 6

Чтобы изображение было похоже на металл, необходимо настроить его, для этого выполните команду **Image | Adjust | Brightness/Contrast** (Изображение | Настройка | Яркость/Контрастность) и задайте понравившиеся (понравиться они могут только после экспериментов) вам значения. Выбор зависит от того, как вы выполнили градиент. Я использовал параметры, как на рис. 20.15. После корректировки сравните ваш результат с рис. 20.16.

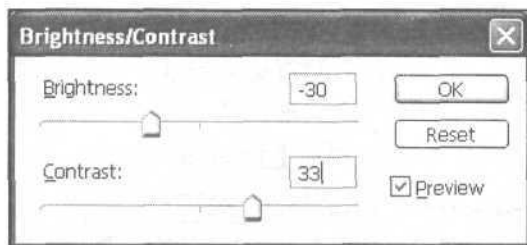


Рис. 20.15. Настройка яркости и контрастности

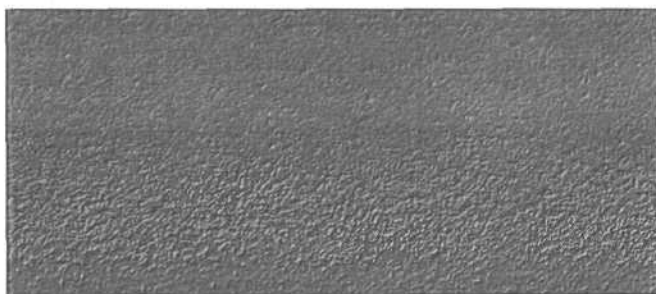
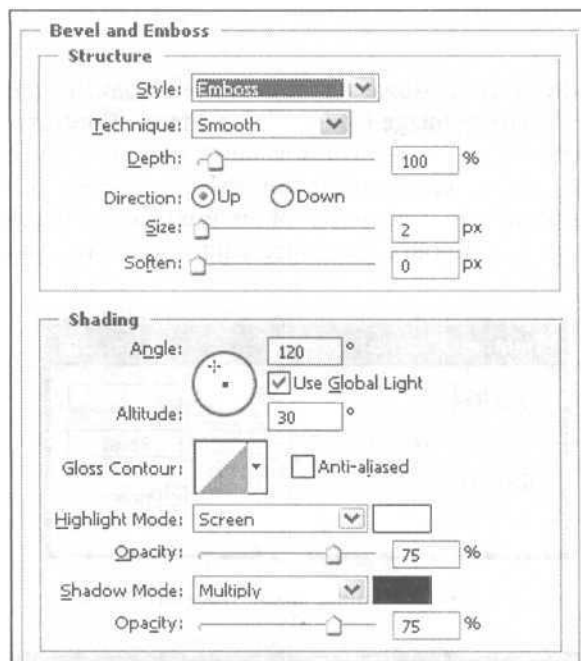


Рис. 20.16. Изображение после настройки яркости и контрастности

Шаг 7

Теперь добавьте выпуклый текст на изображение. Для этого нажмите клавишу <T>, затем наберите текст. Загрузите выделение этого слоя. Затем сделайте активным первый слой (с коррозией) и нажмите <Ctrl>+<C> для копирования в буфер обмена выделенной области, затем создайте новый слой, расположите его выше предыдущих и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<V>. Переименуйте слой в "Выпуклость". Удалите слой с текстом. Перейдите на слой "Выпуклость" и примените к нему стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) (рис. 20.17, 20.18).

Рис. 20.17. Параметры **Bevel and Emboss**Рис. 20.18. Результат применения **Bevel and Emboss**

Шаг 8

Для завершения целостности композиции добавьте рамку к изображению, лучше если она будет в том же стиле, что и текст. Дублируйте слой с коррозией. Выберите инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) и сделайте его, как на рис. 20.19. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<X>.

Примечание

Обычно <Ctrl>+<X> используется при вырезании объектов и последующей их вставке. В данном случае все ограничивается простым вырезанием.

Примените к слою стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) с любыми параметрами, на ваш вкус. Если у вас не получилось, то посмотрите PSD-файл к уроку. Финальный результат можно посмотреть на рис. 20.20.



Рис. 20.19. Выделение инструментом **Elliptical Marquee**



Рис. 20.20. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять фильтр **Glass** (Стекло);
- ☐ применять фильтр **Watercolor** (Цвет воды);
- ☐ применять фильтр **Emboss** (Чеканка);
- ☐ создавать выпуклый текст.

Урок 21



Корректировка изображения после применения фильтров

В этом уроке вы будете создавать эффект пламени. Ведь одним из самых красивых эффектов в Photoshop поистине можно считать огонь. Работы, созданные с использованием огненного стиля, можно применять во многих областях дизайна. Поэтому обойти вниманием этот эффект нельзя.

Фильтры из категории *Render*

Шаг 1

Пришло время воспользоваться фильтрами из категории **Render** (Рендер). На этот раз вы будете использовать **Clouds** (Облака). Он генерирует эффект облаков в зависимости от выбранных двух цветов. Нажмите клавишу <D> и выполните команду **Filter | Render | Clouds** (Фильтр | Рендер | Облака) (рис. 21.1).

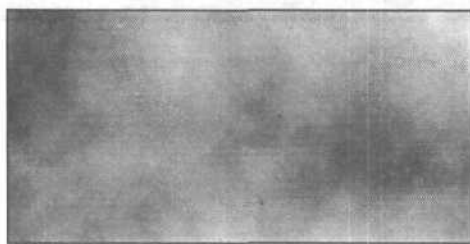


Рис. 21.1. Результат применения фильтра **Clouds**

Шаг 2

Теперь необходимо сделать некоторое искажение изображения. Искажение вы будете делать еще не один раз, просто разными способами. Примените

фильтр **Ocean Ripple** — **Filter | Distort | Ocean Ripple** (Фильтр | Исказить | Океанская рябь) и задайте значения, как на рис. 21.2. Затем сравните ваш результат с рис. 21.3. Значения можете установить на свое усмотрение.

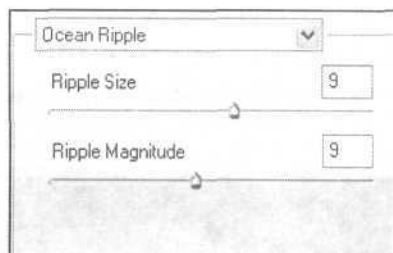


Рис. 21.2. Окно **Ocean Ripple**



Рис. 21.3. Результат применения фильтра **Ocean Ripple**

Шаг 3

Начинается этап создания пламени. Дублируйте слой — **Layer | Duplicate Layer** (Слой | Дублировать слой).



Рис. 21.4. Окно фильтра **Glowing Edges**

Сделайте эту копию активной. Теперь примените фильтр **Glowing Edges** посредством меню **Filter | Stylize | Glowing Edges** (Фильтр | Стилизация | Пылающие грани) со значениями, как на рис. 21.4. Затем сравните ваше изображение с рис. 21.5.

Примечание

Данный фильтр выполняет функцию освещения граней.

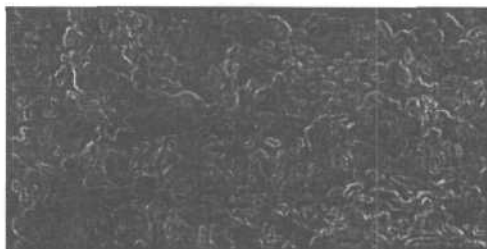


Рис. 21.5. Результат применения фильтра **Glowing Edges**

Шаг 4

Измените режим смешивания слоя с **Normal** (Нормальный) на **Screen** (Экран) (рис. 21.6, 21.7). Это сделать необходимо, потому что грани будут служить фоном для пламени. После всех этих манипуляций слейте слои комбинацией клавиш <Ctrl>+<E>.

Шаг 5

Основа теперь готова, вот из этого вы теперь и будете делать огонь. Для начала поэкспериментируйте с оттенком и насыщенностью изображения. Прежде всего необходимо добавить красный цвет. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> и задайте значения параметров в соответствии с рис. 21.8..

Шаг 6

На данный момент изображение выглядит блекло. Исправьте положение, отрегулировав контрастность, для этого нужно выполнить команду **Image | Adjust | Brightness/Contrast** (Изображение | Настройка | Яркость и контраст) и задать параметр **Contrast** (Контраст) равным 14 (рис. 21.9).

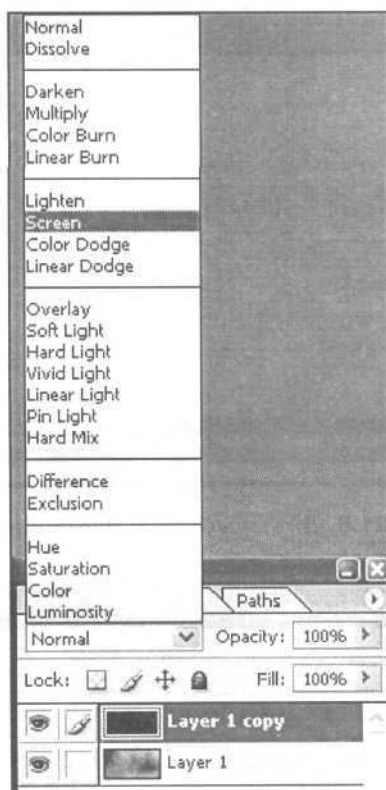


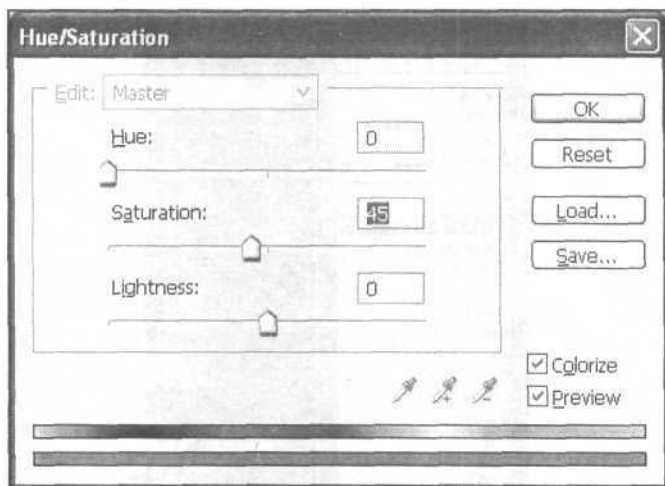
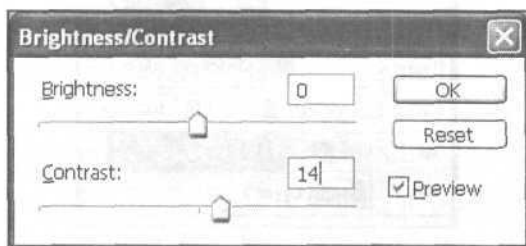
Рис. 21.6. Изменение опций смешивания



Рис. 21.7. Результат изменения опций смешивания

Примечание

Не пугайтесь, если изображение выглядит слишком красным, вы это исправите в следующем шаге.

Рис. 21.8. Диалоговое окно **Hue/Saturation**Рис. 21.9. Регулировка **Brightness/Contrast**

Шаг 7

Дублируйте слой. И добавьте желтый цвет, для этого выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<U>. Значения выберите, как на рис. 21.10, по результатам фильтра облаков. Можете опять отрегулировать контрастность (рис. 21.11).

Шаг 8

Слейте все слои, затем дублируйте получившийся слой и примените к нему фильтр **Plastic Wrap** — **Filter** | **Artistic** | **Plastic Wrap** (Фильтр | Художественный | Пластмассовая обертка) (рис. 21.12). С его помощью мы создаем эффект, похожий на пузырьки в огне при очень высокой температуре (рис. 21.13).

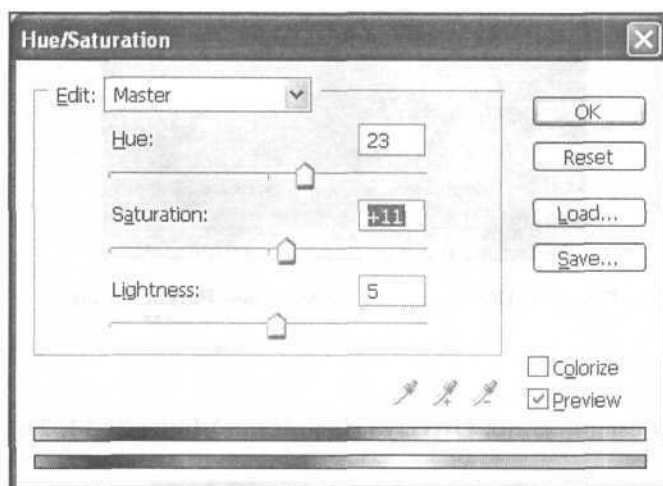


Рис. 21.10. Корректировка Hue/Saturation



Рис. 21.11. Результат корректировки



Рис. 21.12. Окно фильтра Plastic Wrap



Рис. 21.13. Результат применения **Plastic Wrap**

Шаг 9

Задайте опции смешивания **Overlay** (Наложение) (рис. 21.14, 21.15).



Рис. 21.14. Изменение опций смешивания на **Overlay**



Рис. 21.15. Результат изменения опций смешивания

Шаг 10

Остался последний штрих: откорректировать цвета. Для этого выполните команду **Image | Adjust | Color Balance** (Изображение | Настройка | Цветовой

баланс) (рис. 21.16). И введите значения, которые на ваш взгляд будут максимально реалистично воплощать данный эффект (рис. 21.17).

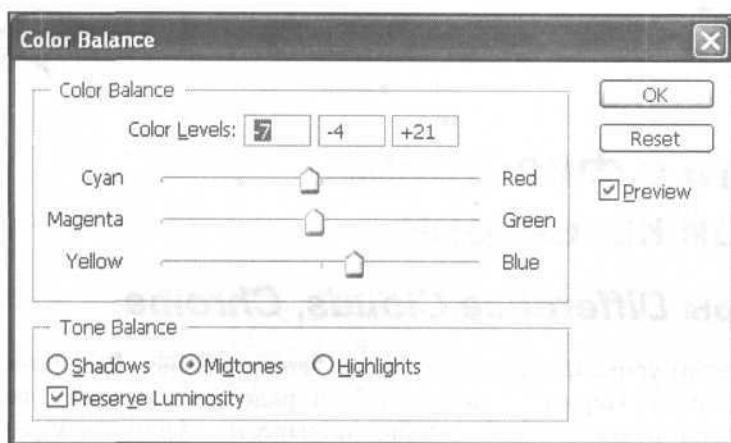


Рис. 21.16. Диалоговое окно **Color Balance**



Рис. 21.17. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять фильтр **Glowing Edges** (Пылающие грани);
- ☐ применять фильтр **Plastic Wrap** (Пластмассовая обертка);
- ☐ корректировать цвета изображения после применения фильтров.

Урок 22



Работа с фильтрами разной категории

Фильтры *Difference Clouds*, *Chrome*

Новыми в этом уроке фильтрами будут **Difference Clouds** (Различные облака) и **Chrome** (Хром). Первый использует беспорядочно заданные значения переднего плана и цвета фона, чтобы произвести образец облака. Фильтр смешивает данные облака с существующими пикселями таким же способом, что и режим **Difference** (Различие) смешивает цвета. В первый раз, когда вы выбираете этот фильтр, части изображения инвертированы в образце облака. При повторном применении фильтра создаются ребро и образцы мраморной текстуры. В фильтре **Difference Clouds** (Различные облака) характеристики изображения относительно активного слоя изменяются.

Фильтр **Chrome** (Хром) обрабатывает изображение, как полированную хромовую поверхность. Он имеет опции:

- ☐ **Highlights** (Подсветки) — высокие точки;
- ☐ **Shadows** (Тени) — низкие точки на поверхности отражения.

После применения фильтра используйте палитру **Levels** (Слои), чтобы добавить большее количество контраста изображению.

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 400×400. Перезагрузите цвета, для этого нажмите клавишу <D>. Залейте слой черным цветом нажатием <Alt>+<Backspace>. Выполните команду **Filter | Render | Difference Clouds** (Фильтр | Рендер | Различные облака) (рис. 22.1).

Шаг 2

Сейчас вам нужно создать основу, которая будет похожа на замерзшую воду. Примените фильтр **Filter | Sketch | Chrome** (Фильтр | Эскиз | Хром) с параметрами, как на рис. 22.2. Затем сравните ваше изображение с рис. 22.3.

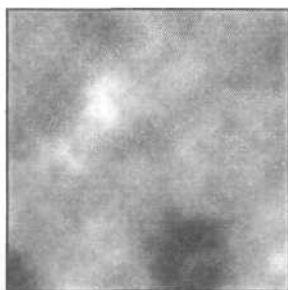


Рис. 22.1. Изображение после применения **Difference Clouds**

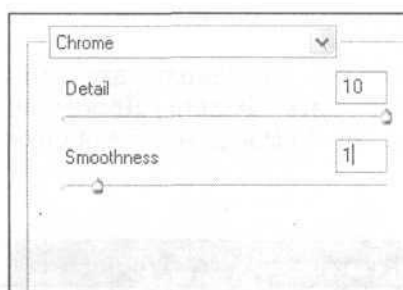


Рис. 22.2. Диалоговое окно **Chrome**

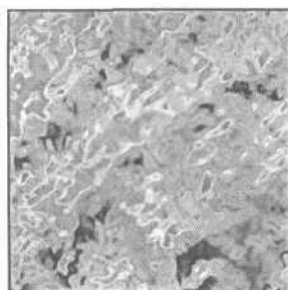


Рис. 22.3. Результат использования **Chrome**

Шаг 3

Создайте новый слой нажатием <Ctrl>+<Shift>+<N> и залейте его черным цветом. Теперь повторите шаг 1 и шаг 2 (рис. 22.4).

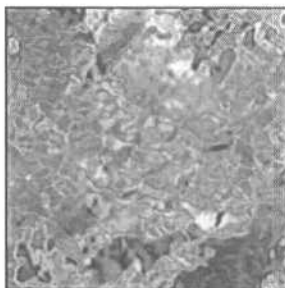


Рис. 22.4. Результат повторения шагов

Шаг 4

Примените фильтр полярных координат, для этого выполните команду **Filter | Distort | Polar Coordinates** (Фильтр | Деформация | Полярные координаты) с методом **Polar to Rectangular** (Полярность к прямоугольному) (рис. 22.5).

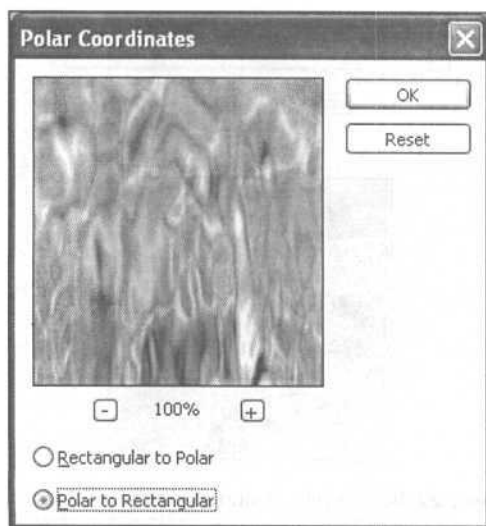


Рис. 22.5. Диалоговое окно **Polar Coordinates**

Шаг 5

Что ж, теперь все готово, осталось только придать более или менее похожий цвет, для этого отредактируйте изображение при помощи функции

Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) — выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> и задайте параметры, как на рис. 22.6.

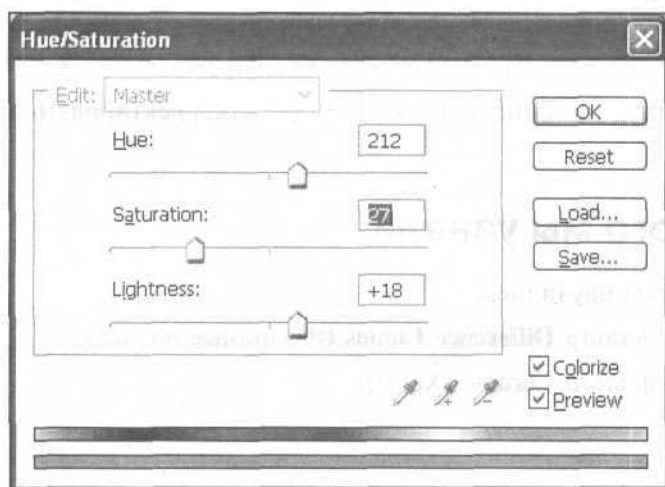


Рис. 22.6. Диалоговое окно настройки **Hue/Saturation**

У вас должно получиться изображение, похожее на рис. 22.7.



Рис. 22.7. Финальный результат

Примечание

Опытным путем установлено, что фильтр **Difference Clouds** (Различные облака) работает по-разному, поэтому я предложил повторить один и тот же шаг два раза, в этом случае получится наилучший эффект. Я привел пример, в котором у меня достигалось оптимальное соотношение цвета и пропорции.

Вы также можете комбинацией <Ctrl>+ откорректировать цвета, как на рис. 22.7.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять фильтр **Difference Clouds** (Различные облака);
- ☐ применять фильтр **Chrome** (Хром).

Урок 23



Создаем органический вентилятор

Для создания органического вентилятора нам понадобится создать образец, деформировать его, размыть и раскрасить.

Применение фильтров *Radial Blur* и *Plastic Wrap*

Важным и новым для вас в этом уроке фильтром будет **Radial Blur** (Радиальное размытие). Используйте **Spin** (Вращение), чтобы размывать по concentрическим круговым линиям, и затем определите угол вращения, или измените масштаб изображения, определив его от 1 до 100.

Шаг 1

Создайте новое изображение размером 50×50 с белым фоном. Используя инструмент **Polygonal Lasso** (Многоугольное лассо), который можно вызвать нажатием на клавишу <L>, сделайте выделение в виде треугольника, как на рис. 23.1.

Примечание

Данный инструмент специализируется на создании геометрических выделений, особенно удобно им пользоваться при создании треугольника.

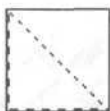


Рис. 23.1. Выделение в виде треугольника

Шаг 2

Нажмите клавишу <D>, затем комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace> для заливки выделения. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> и команду **Edit | Define Pattern** (Редактировать | Определить образец).

Шаг 3

Создайте новое изображение размером 500×500. Выполните команду **Edit | Fill** (Редактирование | Заполнить) и выберите из списка образец, как на рис. 23.2, а из образца то, что вы сделали в шагах 1 и 2 (рис. 23.3).

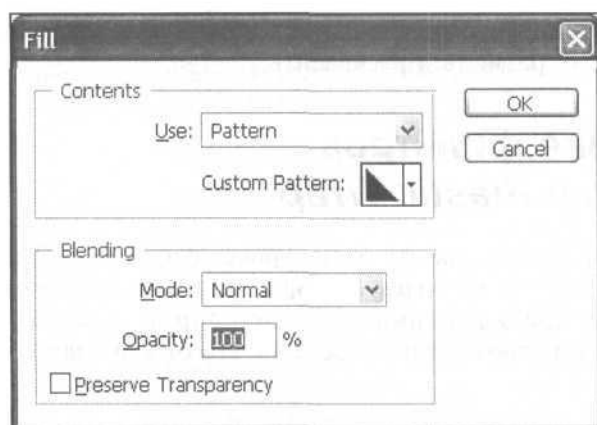


Рис. 23.2. Параметры диалогового окна **Fill**

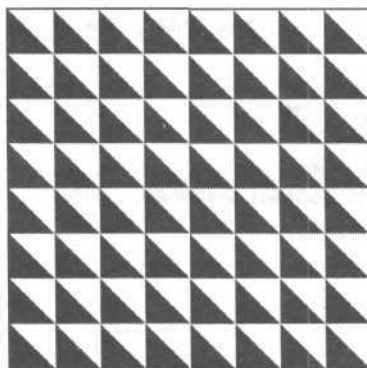


Рис. 23.3. Результат заполнения

Шаг 4

Выполните команду **Filter | Distort | Polar Coordinates** (Фильтр | Деформация | Полярные координаты) и используйте метод **Rectangular to Polar** (Прямоугольный к полярному) (рис. 23.4).

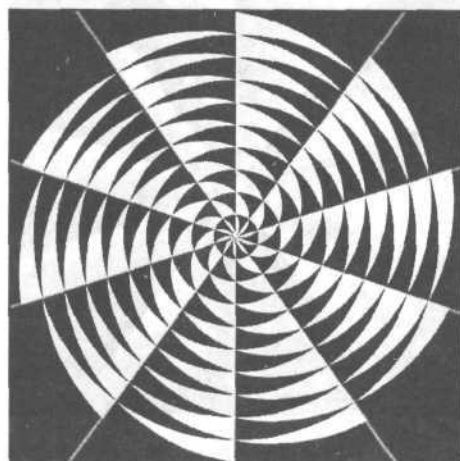


Рис. 23.4. Изображение после применения **Polar Coordinates**

Шаг 5

Выполните команду **Filter | Blur | Radial Blur** (Фильтр | Размытие | Радиальное размытие) и задайте **Amount** (Количество) равным 100, а **Blur Method** (Метод размытия) выберите **Zoom** (Увеличение) (рис. 23.5).

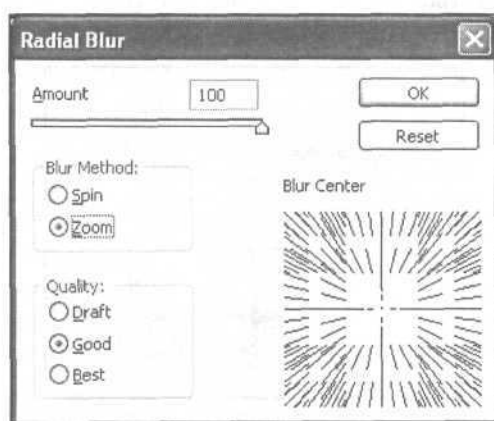


Рис. 23.5. Диалоговое окно **Radial Blur**

Нажмите **ОК**, затем комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>. Таким образом вы получите основу вентилятора. А двойное применение фильтра размытия делает поверхность ровной и гладкой (рис. 23.6).

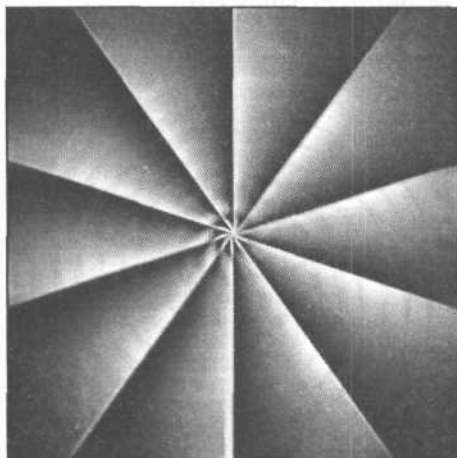


Рис. 23.6. Результат применения **Radial Blur**

Шаг 6

Теперь у вас есть что-то похожее на вентилятор, сделайте его пластмассовым, для этого выполните команду **Filter | Artistic | Plastic Wrap** (Фильтр | Художественный | Пластмассовая обертка) и задайте значения, как на рис. 23.7. С данным фильтром мы уже встречались, как видите, им приходится иногда пользоваться и для создания поверхностей (рис. 23.8).



Рис. 23.7. Параметры фильтра **Plastic Wrap**

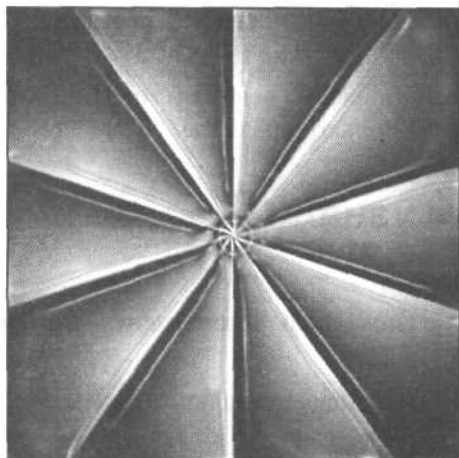


Рис. 23.8. Результат применения **Plastic Wrap**

Шаг 7

В принципе, вентилятор уже готов, недостатком можно считать только его монохромность. Но это даже проблемой назвать нельзя. Просто откорректируйте **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность).

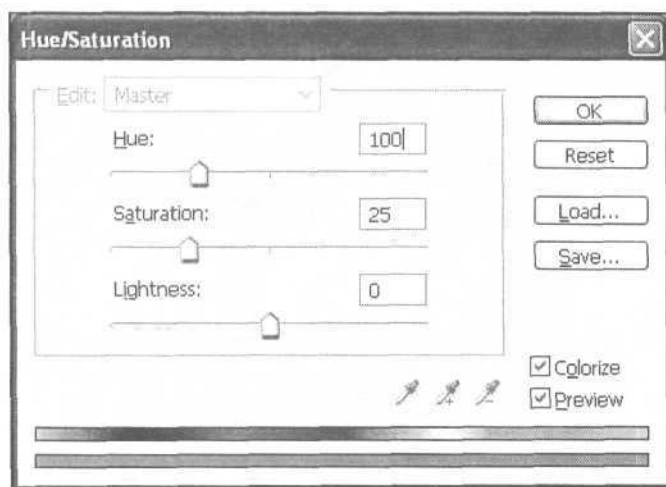


Рис. 23.9. Окно настройки **Hue/Saturation**

Делается это посредством команды **Image | Adjustments | Hue/Saturation** (Изображение | Настройки | Оттенок/Насыщенность) или простым нажа-

тием <Ctrl>+<U> (рис. 23.9). Финальный результат представлен на рис. ЦВ-23.10.

Вот вы и получили органический вентилятор. Ничего сложного здесь нет. Особенность заключается только в размере.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ создавать образец с помощью инструмента **Polygonal Lasso** (Многоугольное лассо);
- ☐ применять фильтр **Radial Blur** (Радиальное размытие).

Урок 24



Галерея фильтров

Помните падающие зеленые линии из трилогии "Матрица"? Вот их-то мы и будем создавать.

Фильтры *Grain*, *Neon Glow*, *Glowing Edges*, *Motion Blur*

Шаг 1

Создайте новое изображение произвольного размера, например 1024×768 — стандартный размер обоев на рабочем столе.

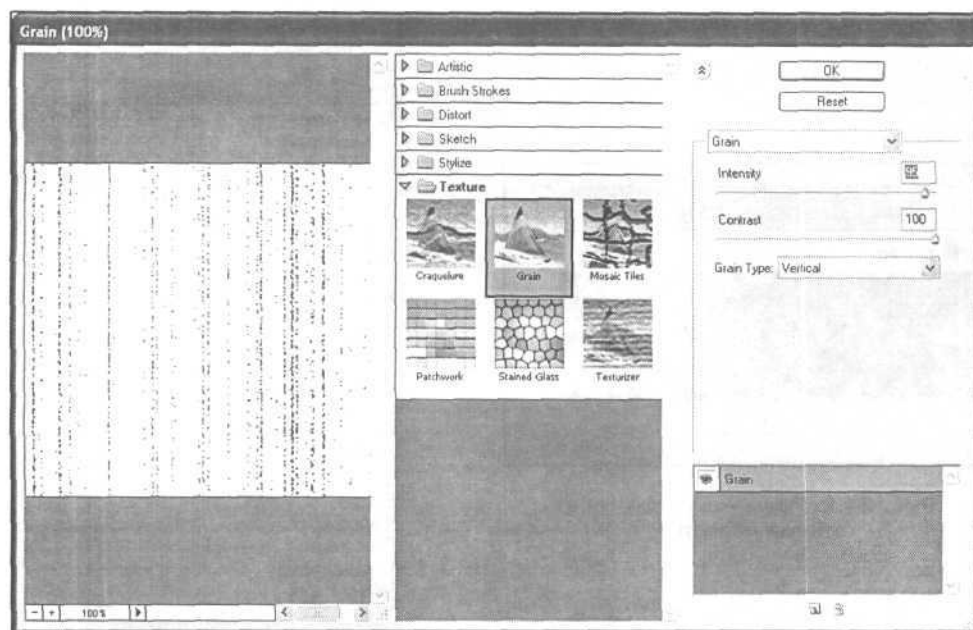


Рис. 24.1. Галерея фильтров с примененным фильтром **Grain**

Изображение должно быть белым. Обязательно перезагрузите цвета. При других условиях эффект может не получиться. Сейчас вы будете пользоваться галереей фильтров.

Итак, выполните команду **Filter | Filter Gallery** (Фильтр | Галерея фильтров). Лучше всего вертикальные линии создает фильтр **Grain** (Грани). Наибольший эффект достигается при установке максимальных значений. Таким образом, фильтр накладывает текстуру вертикальных граней черного цвета на белый фон (рис. 24.1).

Шаг 2

Вы уже знаете, что галерея фильтров призвана облегчить работу. Так вот, чтобы применить следующий фильтр, сохранив действие предыдущего, нужно щелкнуть на кнопке создания, после чего появится надпись с таким же названием фильтра (рис. 24.2). Так и должно быть, ведь вы еще не использовали другой. Поэтому после описанных действий выберите из списка фильтр **Neon Glow** (Неоновый блеск) (рис. 24.3) — данный фильтр освещает грани выбранным цветом. Цвет установите 00FF00 (рис. 24.4).

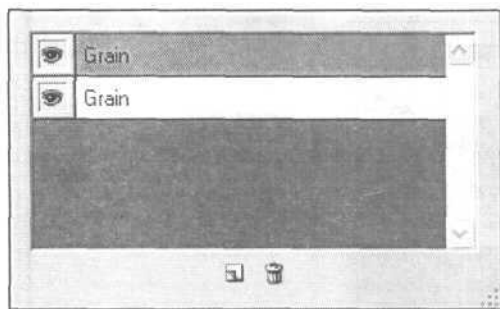
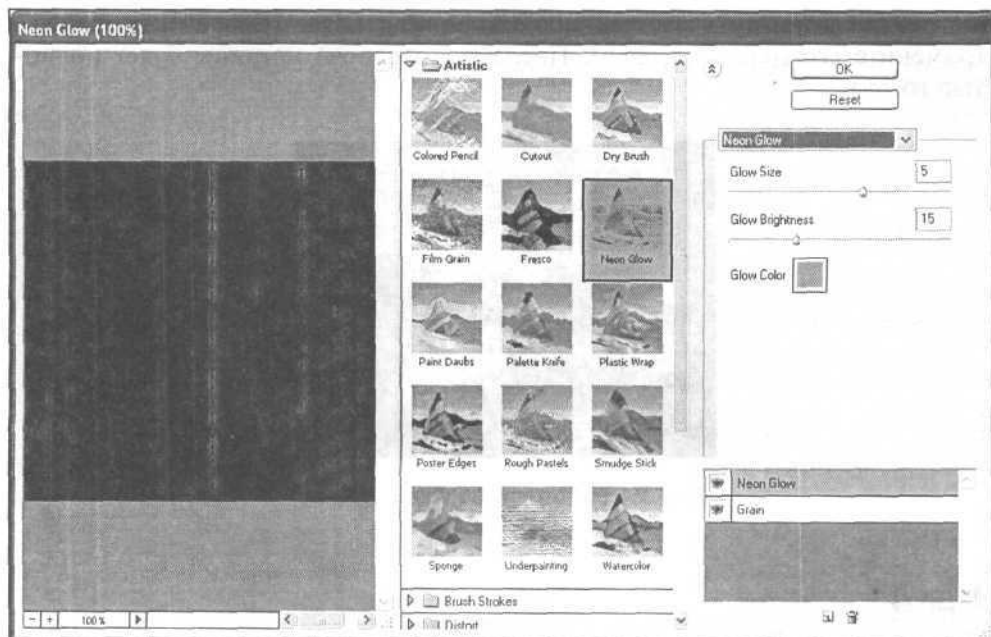


Рис. 24.2. Применение фильтра (белая область)

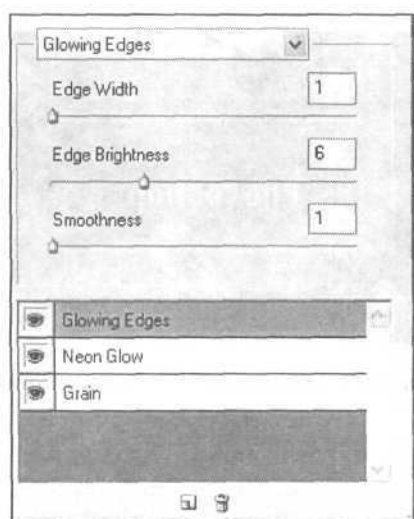


Рис. 24.3. Выбор из списка **Neon Glow**

Рис. 24.4. Применение фильтра **Neon Glow**

Шаг 3

Все грани выглядят как-то блекло. Исправить это положение нетрудно.

Рис. 24.5. Диалоговое окно фильтра **Glowing Edges**

Достаточно вспомнить работу фильтра **Glowing Edges** (Освещение граней). Примените его (рис. 24.5, 24.6). После этого основа матрицы будет полностью готова.

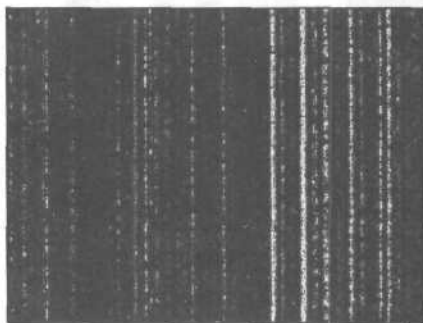


Рис. 24.6. Готовая основа матрицы

Шаг 4

Конечно, сами линии вы сделали, но все-таки неплохо, если будет текст с похожим стилевым оформлением. Можно использовать специальную гарнитуру шрифта, которая называется **Matrix**, но я понимаю, что не у всех этот шрифт есть, в данном случае предлагаю вам один из вариантов выхода из сложившегося положения. Напишите какой-нибудь текст посередине белым цветом (FFFFFF). Лучше всего использовать шрифт **Fixedsys** (рис. 24.7).



Рис. 24.7. Белый текст на фоне матрицы

Шаг 5

Сделайте копию слоя с текстом: правой кнопкой щелкните по слою и выберите пункт **Duplicate Layer** (Дублировать слой). Теперь сделайте цвет текста

00AA00. Выполните команду **Filter | Blur | Motion Blur** (Фильтр | Размытие | Движение размытия) и задайте значения, как на рис. 24.8. Затем сравните ваш результат с рис. 24.9.

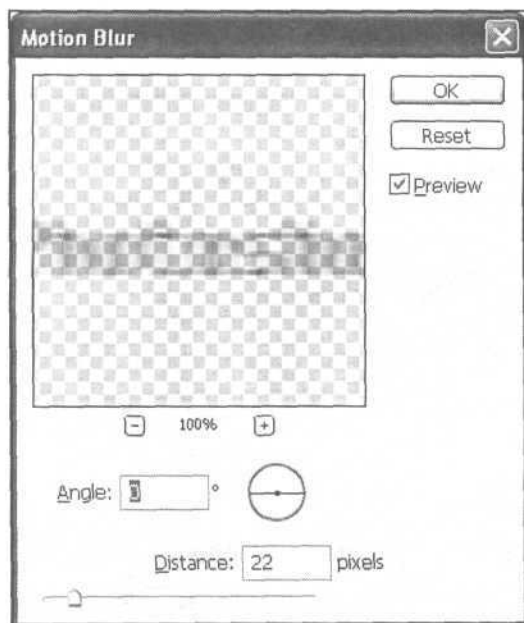


Рис. 24.8. Диалоговое окно **Motion Blur**



Рис. 24.9. Результат применения **Motion Blur**

Шаг 6

После размытия текст хоть и стал лучше, но все же излишняя зеленоватость ни к чему, поэтому добавим блеск. Выберите слой с текстом, который вы дублировали (самый верхний), щелкните по значку **Add a Layer Style**

(Добавить стиль слоя) (рис. 24.10) и выберите **Outer Glow** (Внешний блеск). Измените цвет на 00FF00 (рис. 24.11). Затем сравните ваш результат с рис. 24.12.



Рис. 24.10. Кнопка **Add Layer Style**

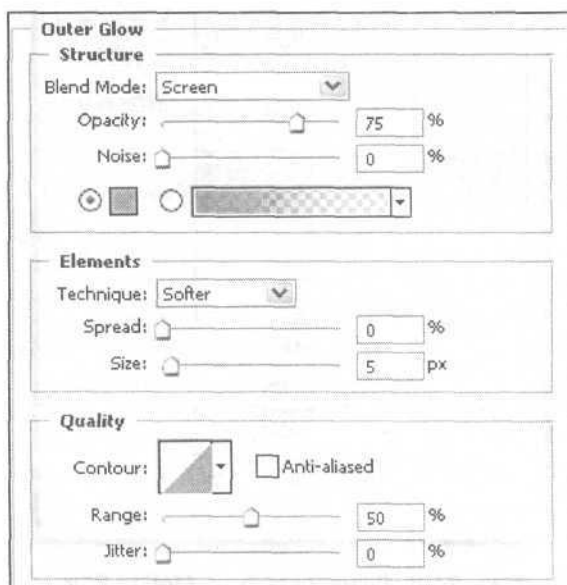


Рис. 24.11. Применения стиля **Outer Glow**



Рис. 24.12. Результат применения стиля **Outer Glow**

Шаг 7

Но после этого текст по-прежнему зеленый, исправьте эту недоработку, изменив опции смешивания на **Soft Light** (Мягкий свет) или на **Overlay**

(Наложение). Остались последние штрихи, которые, в принципе, можно и не делать. Например, добавить **Neo** (результат на рис. 24.13) для заднего фона (как это делать, смотрите в уроках части IV).



Рис. 24.13. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ пользоваться галереей фильтров;
- ☐ использовать фильтр **Grain** (Грани);
- ☐ использовать фильтр **Motion Blur** (Движение размытия).

Урок 25



Использование уровней

Применение фильтров *Extrude, Gaussian Blur*

Многие дизайнеры пропускают тему создания облаков, считая, что для этого есть специальный фильтр в Photoshop. Но такие облака сильно отличаются от настоящих. Этот урок научит вас создавать фотореалистичные облака. Так, не спеша, мы и подходим к работе с фотографиями. Корректировку цветов изучали, яркость с контрастностью настраивали, оттенок и насыщенность изменяли. А вот **Levels** (Уровни) как-то не затрагивали. Взгляните на рис. 25.1.

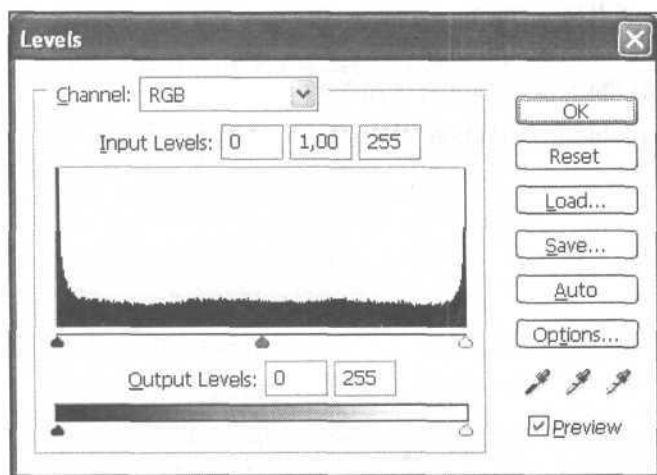


Рис. 25.1. Input Levels и Output Levels

Input Levels (Входные уровни) — здесь два внешних входных уровня отображают черный и белый ползунки. По умолчанию **Output Levels** (Выходные уровни) находятся на нуле (пиксели черные) и выравниваются значением

255 (пиксели белые). Отсечение пикселей заставляет остающиеся уровни перераспределять себя между уровнями 0 и 255. Это перераспределение увеличивает тональный диапазон, в действительности увеличивая полный контраст изображения.

Шаг 1

Создайте изображение произвольного размера с прозрачным слоем (я использовал 500×500). Теперь выполните команду **Edit | Fill** (Редактирование | Заполнение) и выберите черный цвет (рис. 25.2).

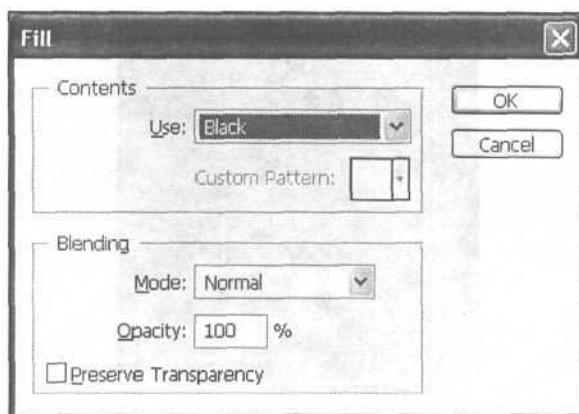


Рис. 25.2. Диалоговое окно Fill

Выберите цвет фона 3E6CAA, а цвет переднего плана 76B6F4 и дважды щелкните на слое и выберите опцию **Gradient Overlay** (Наложение градиента) (рис. 25.3). Этот шаг вам необходим для создания самого неба (рис. ЦВ-25.4).

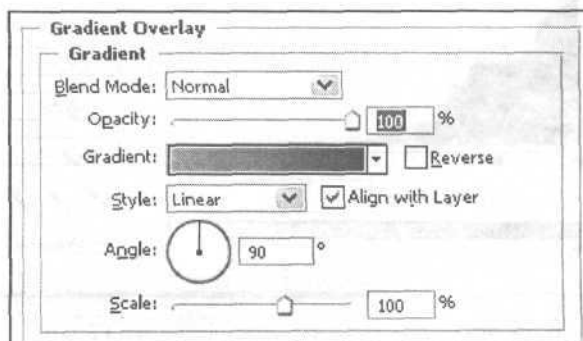


Рис. 25.3. Настройка параметров стиля Gradient Overlay

Шаг 2

Создайте новый слой командой **Layer | New | Layer** (Слой | Новый | Слой) и назовите его "Облака 1". Выполните команду **Filter | Render | Clouds** (Фильтр | Рендер | Облака), затем **Filter | Render | Difference Clouds** (Фильтр | Рендер | Различные облака). Выполните два раза комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>. В таком сочетании облаков все смотрится (будет смотреться) гораздо лучше, мы должны еще подкорректировать контрастность изображения (рис. 25.5). Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<L> для корректировки уровней. Нам нужно добиться максимального контраста (рис. 25.6, 25.7).

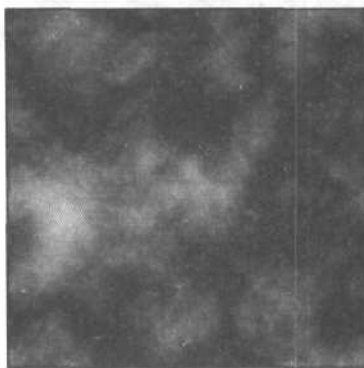


Рис. 25.5. Изображение после применения фильтра облаков

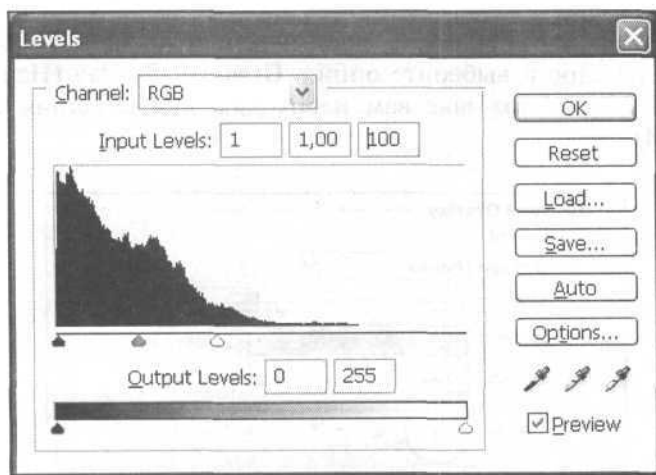


Рис. 25.6. Диалоговое окно настройки Levels

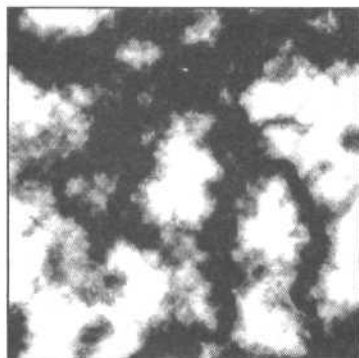


Рис. 25.7. Результат настройки с отключенными стилями на первом слое

Шаг 3

Как известно, облака на небе выглядят объемными, нужно сделать такой же эффект. Лучше всего подойдет фильтр **Extrude** (Экструзия).

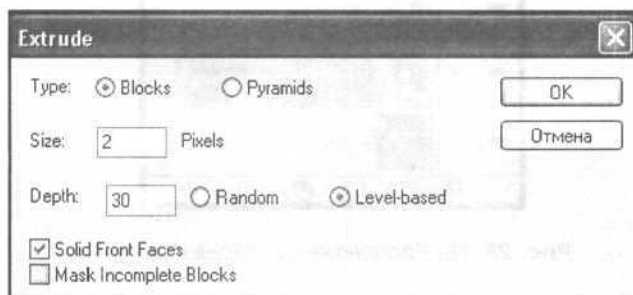


Рис. 25.8. Диалоговое окно фильтра **Extrude**

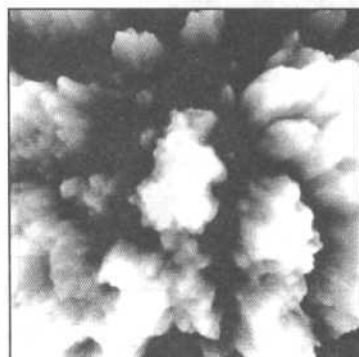


Рис. 25.9. Результат применения фильтра **Extrude**

Но для начала слой нужно дублировать. Выполните команду **Layer | Duplicate Layer** (Слой | Дублировать слой) и назовите слой "Облака 2". Выполните команду **Filter | Stylize | Extrude** (Фильтр | Стилизация | Экструзия) (рис. 25.8, 25.9).

Шаг 4

Поменяйте **Blending Options** (Режимы смешивания) на **Screen** (Экран) у слоев "Облака 1" и "Облака 2" (рис. 25.10). Сделайте активным слой "Облака 2" и примените фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) с величиной 1,6. Результат изображен на рис. 25.11.



Рис. 25.10. Расположение слоев к шагу 4

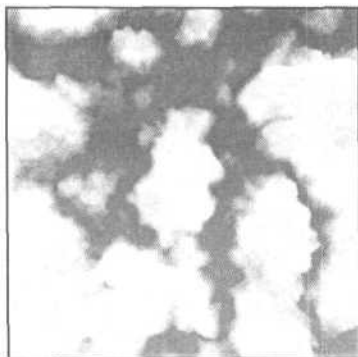


Рис. 25.11. Изображение после изменения опций смешивания и применения фильтров

Шаг 5

Создайте новый слой. Выберите **Brush Tool** (Инструмент кисти) (рис. 25.12) и нарисуйте тени у облаков (рис. 25.13).

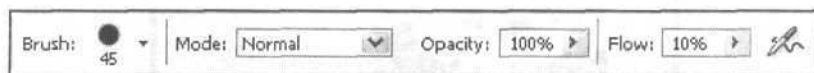


Рис. 25.12. Параметры кисти для рисования теней

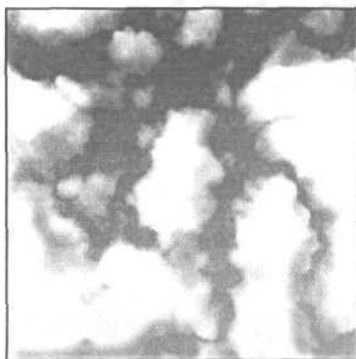


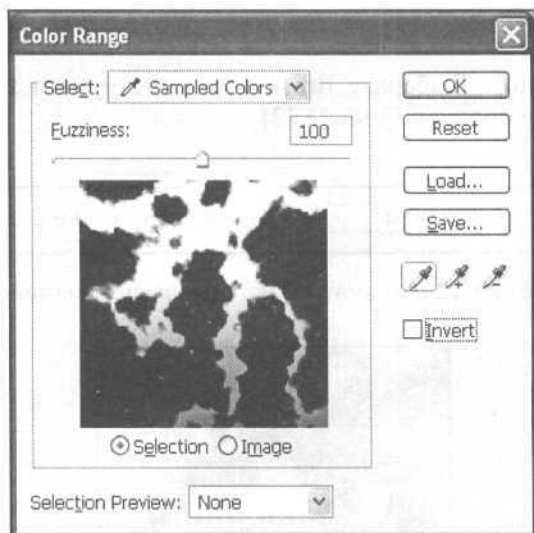
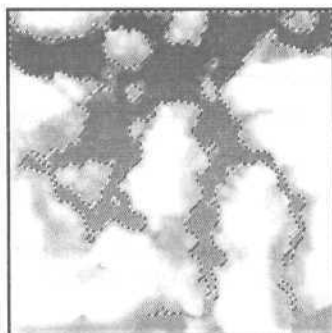
Рис. 25.13. Изображение после рисования теней

Примечание

При создании тени не забудьте выставить черный цвет в качестве **Foreground Color** (Цвет переднего плана) в палитре инструментов.

Шаг 6

Сейчас вам придется воспользоваться функцией **Color Range** (Диапазон цветов) — эта команда выбирает указанный цвет в пределах существующего выделения или всего изображения. Если вы хотите изменить выделение, убедитесь, что сняли его перед применением данной команды. Чтобы совершенствовать существующий выбор, используйте команду **Color Range** (Диапазон цветов) неоднократно. Например, чтобы загрузить зеленые области в голубом, выберите **Cyans** (Голубые) в окне **Color Range** (Диапазон цветов) и нажмите **ОК**. Затем повторно откройте диалоговое окно **Color Range** (Диапазон цветов) и выберите **Greens** (Зеленые). Выполните команду **Select | Color Range** (Выбор | Диапазон цветов). Измените параметр **Fuzziness** (Нечеткость) на 118 и щелкните мышью в том месте изображения, где точно нет облаков (рис. 25.14, 25.15).

Рис. 25.14. Диалоговое окно **Color Range**Рис. 25.15. Результат применения **Color Range**

Нажмите <Delete> для очистки выделенной области и задайте **Opacity** (Непрозрачность) слоя 50%. Все! Дальше можно не продолжать. Финальный результат можно посмотреть на рис. ЦВ–25.16.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ использовать **Levels** (Уровни);
- ☐ использовать **Color Range** (Диапазон цветов);
- ☐ создавать реалистичные облака.

Урок 26



Инструменты выделения и применения стилей

Вот мы и подошли к завершению этой части. На данном этапе вы уже должны уметь создавать изображения практически любой сложности. И этим уроком я хочу подвести некую черту подо всем пройденным. Создавая изображения в этом уроке, мы не будем применять ни одного фильтра, только стили и инструменты. Такой необычный прием наглядно продемонстрирует, что при создании интересных объектов можно обходиться и без фильтров, да заодно позволит вспомнить пройденное в частях I и II. Итак, приступим. Рисуем кибернетического паука.

Применение *Reflected Gradient*

Шаг 1

Мы будем активно пользоваться инструментами выделения группы **Marquee** (Выделение). В частности, нам пригодится полезная его особенность — обрезание и дополнение выделения посредством создания нового. Вспомните про клавиши <Alt> и <Shift>.

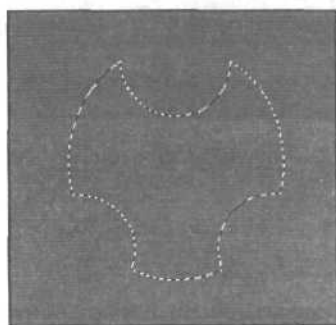



Рис. 26.1. Эллиптическое выделение

Итак, создайте новый документ произвольного размера и заполните его цветом 555556. Теперь создайте новый слой и при помощи инструмента **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) сделайте выделение, как на рис. 26.1. Даже если у вас не получится сразу, можете поработать подольше, установить сетку и сделать все идеально.

Шаг 2

Сейчас нужно сделать металлический перелив на каркасе паука. Лучше всего для этого подойдет инструмент **Gradient** (Градиент), используйте линейный градиент  (рис. 26.2, 26.3).

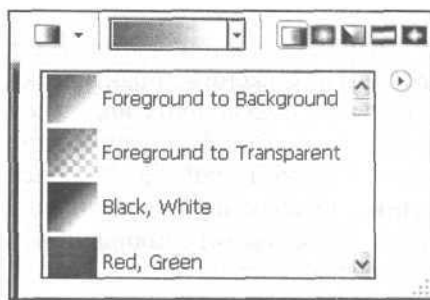


Рис. 26.2. Опции градиента с активным **Foreground to Background**

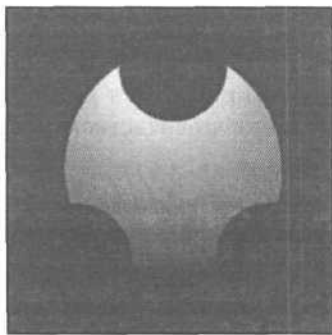


Рис. 26.3. Результат применения градиента

Шаг 3

Чтобы будущий паук был заметнее на изображении, залейте самый первый слой цветом 2B2A2A. По правде говоря, первая заливка была сделана боль-

ше для установки цвета, который потом использовался градиентом, а также, чтобы иметь общее представление о дальнейших манипуляциях со стилями. Создайте новый слой и сделайте выделение, как на рис. 26.4. Используются инструменты **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение). Залейте это выделение белым цветом, позднее вы туда вставите что-то вроде драгоценного камня.

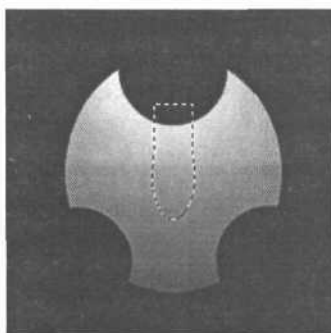


Рис. 26.4. Выделение для шага 3

Шаг 4

Создайте новый слой. С каждым разом вы будете модифицировать изображение паука, чтобы он был похож на робота с большим числом металлических деталей. Инструментом **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) сделайте выделение, как на рис. 26.5. Залейте его белым цветом. Создайте новый слой и с помощью инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) отсекийте половину выделения и залейте его черным цветом, после чего слейте эти два слоя (рис. 26.6).

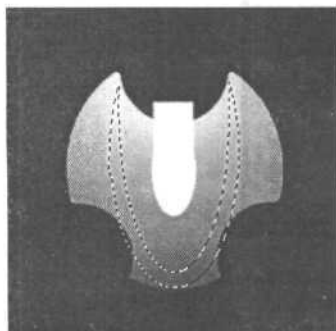


Рис. 26.5. Выделение для шага 4

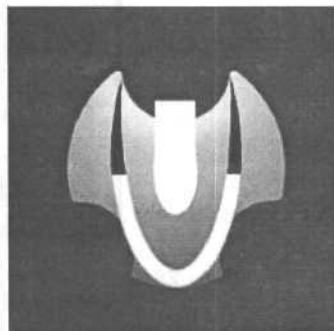


Рис. 26.6. Результат манипуляций в шаге 4

Шаг 5

Композиция будет считаться завершенной, если добавить внизу белый прямоугольник, так как нижняя часть слишком темная. Делается это все тем же инструментом **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение).

После того как вы сделаете прямоугольник, слейте слои с этими объектами (каркас не трогая) и измените опции смешивания на **Soft Light** (Мягкий свет). После этого оттенки станут более приемлемыми, однако они выбиваются из общего плана. Чтобы скрыть это, сгруппируйте получившийся слой с каркасом комбинацией клавиш <Ctrl>+<G> (рис. 26.7–26.9).

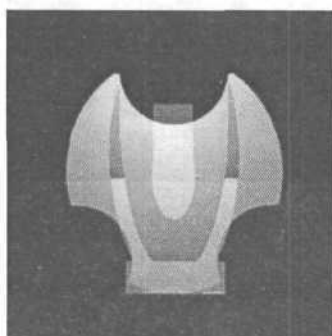


Рис. 26.7. После слияния слоев и изменения опций смешивания

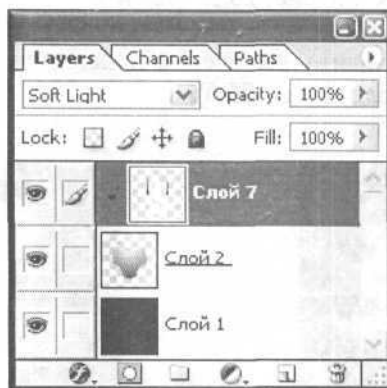


Рис. 26.8. Слой 7 имеет режим смешивания **Soft Light** и сгруппирован с каркасом паука

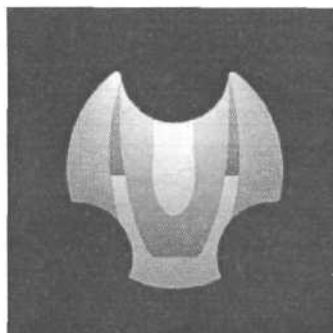
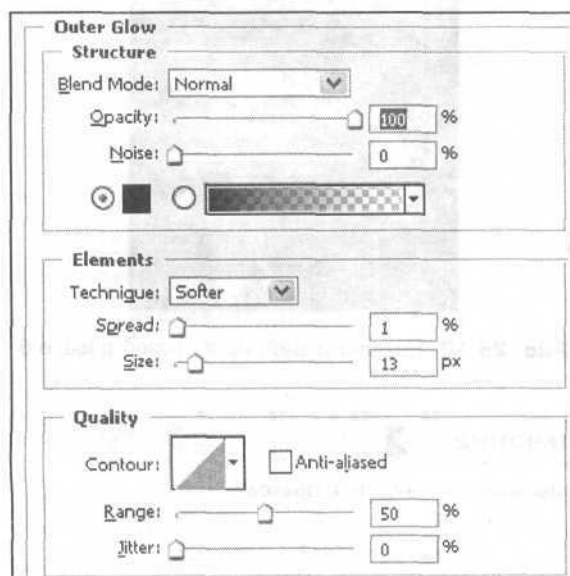


Рис. 26.9. Состояние паука на шаге 5

Шаг 6

Пауку не хватает объема, исправить это можно, применив стиль **Outer Glow** (Внешний блеск). Параметры, приведенные на рис. 26.10, создают темную область вокруг каркаса, а для того, чтобы сам корпус паука был объемным, нужно применить стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) (рис. 26.11, 26.12).

Рис. 26.10. Настройка стиля **Outer Glow**

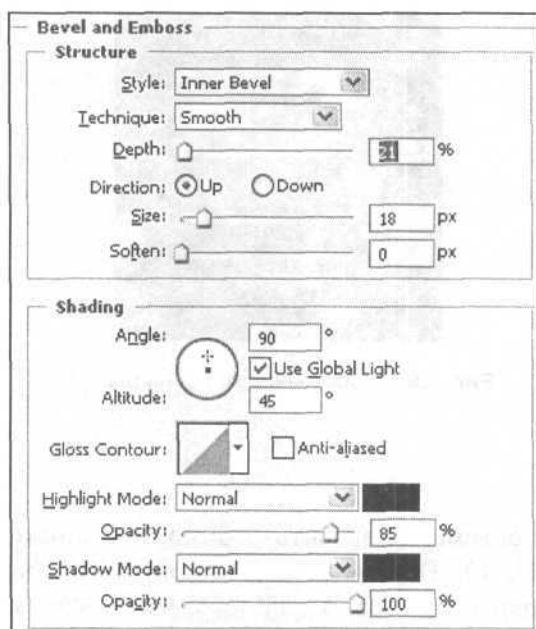
Рис. 26.11. Применение стиля **Bevel and Emboss**

Рис. 26.12. Результат действия стилей в шаге 6

Примечание

Все стили применяются на слое с пауком!

Шаг 7

Не помешает сделать окантовку по краям каркаса. Лучше всего для этого подойдет стиль **Inner Glow** (Внутренний блеск) (рис. 26.13, 26.14).

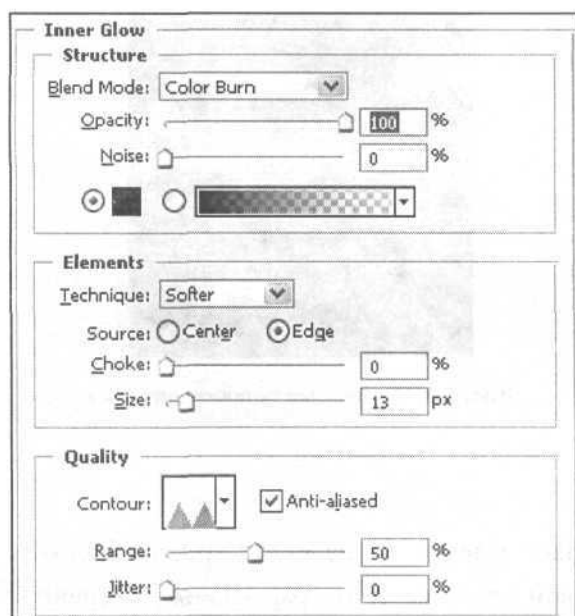
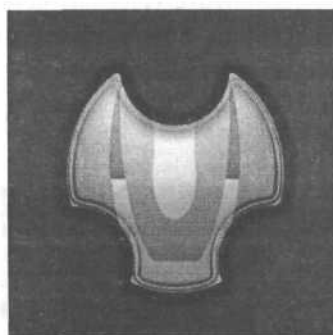


Рис. 26.13. Настройка стиля Inner Glow

Рис. 26.14. Результат применения
стиля Inner Glow

Шаг 8

Создайте новый слой, сделайте выделения инструментом **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение). Залейте полосы черным цветом (рис. 26.15).

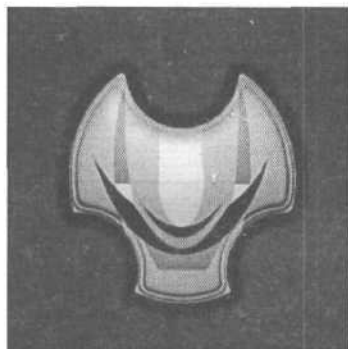



Рис. 26.15. Черные полосы для глаз

Шаг 9

Глаз явно не хватает. Сделать их не менее просто. Сделайте эллиптическое выделение на новом слое, выберите радиальный градиент  и проведите им так, чтобы самая светлая часть (круг) находилась в центре глаза. Этим градиентом вы уже пользовались при создании металлической части робота, он очень удобен при создании объемных шаров. После того как вы сделаете один глаз, выберите инструмент **Move** (Перемещение) (клавиша <V>) и переместите глаз, удерживая клавишу <Alt>, тем самым вы получите копию слоя с глазом (рис. 26.16).

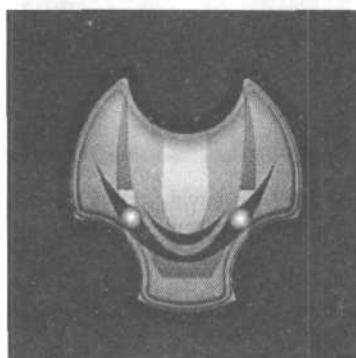


Рис. 26.16. Глаза на пауке

Шаг 10

Было бы слишком просто, если бы вы оставили черно-белые глаза. Предлагаю придать им синий блеск. За этот блеск будет отвечать цвет 8AC6F9. Слейте слои с глазами и примените стиль **Inner Glow** (Внутренний блеск) (рис. 26.17). Можно также применить стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) для добавления серых оттенков (рис. 26.18, 26.19).

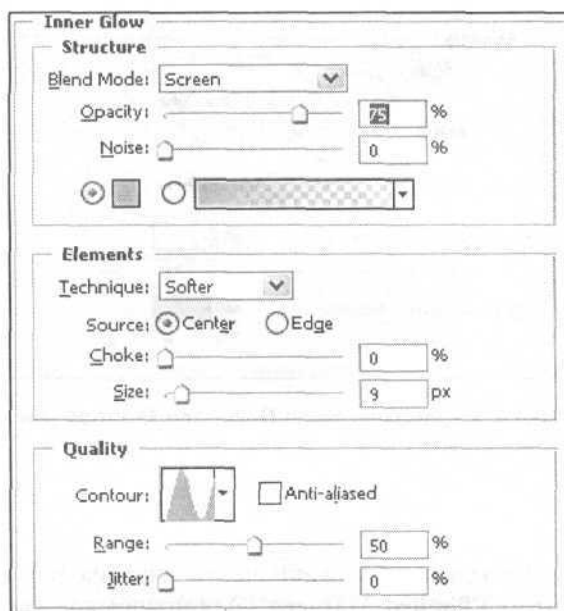


Рис. 26.17. Параметры Inner Glow

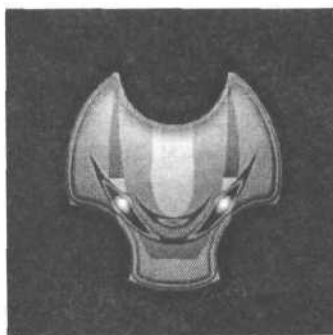


Рис. 26.18. Светящиеся глаза

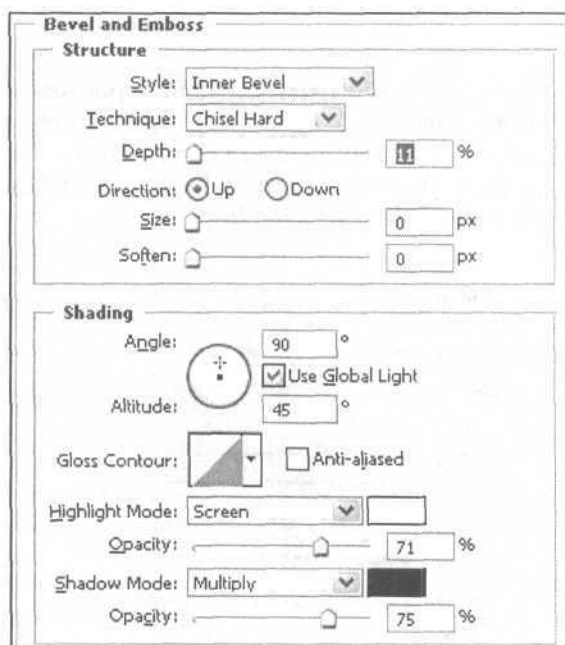



Рис. 26.19. Параметры стиля **Bevel and Emboss** для паука

Шаг 11

В самом начале вы создали в верхней части каркаса паука белую фигуру. Сейчас инструментом **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) создайте овал на новом слое. А теперь прибегнем к маленькой хитрости. Дело в том, что если провести градиентом в эллипсе (черно-белым линейным), то создается эффект углубления. Используйте это. В эту впадину вы поместите драгоценный камень, кстати, его создайте с использованием того же градиента. Взгляните на рис. 26.20. Нижний (драгоценный синий) сделан при помощи линейного градиента, а верхний (черный) — при помощи радиального. После применения этих градиентов камни должны находиться на одном слое. Для создания тени к ним можно применить стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) (рис. 26.21).

Шаг 12

Пришло время нарисовать трубы. Для этого с помощью **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) создайте выделение. Теперь создайте новый слой. Выберите **Reflected Gradient** (Отраженный градиент)  и проведите им посередине.

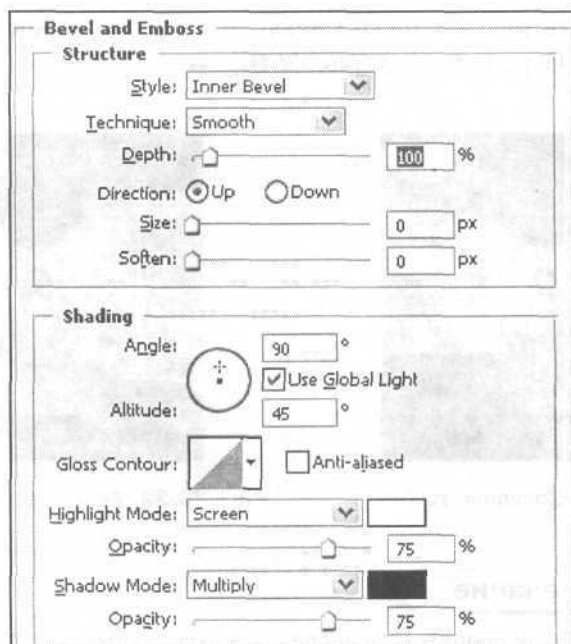
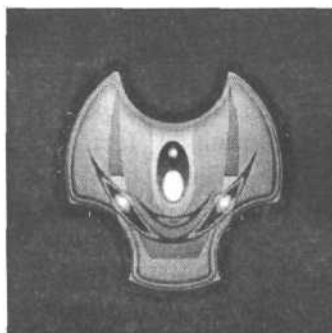
Рис. 26.20. Изменение параметров **Bevel and Emboss** для шага 11

Рис. 26.21. После манипуляции в шаге 11

Далее выберите инструмент **Line** (Линия) и нарисуйте две полосы — черную и белую, слейте их в один слой, для которого сразу измените режим смешивания на **Overlay** (Наложение) (рис. 26.22). Потом поверните слой с трубой и слой с линиями на угол 45°. Не забудьте сгруппировать слой с линиями и слой с трубой нажатием <Ctrl>+<G>. После всех этих манипуляций слейте все слои, которые имеют отношение к трубам. Возникает проблема, они же перекрывают собой каркас. Выход здесь, как всегда, прост.

Перенесите слои с трубами ниже каркаса и свободно перемещайте их инструментом **Move** (Перемещение) (рис. 26.23).

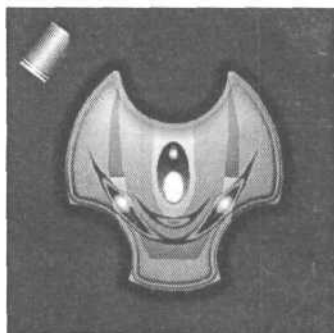


Рис. 26.22. Создание трубы

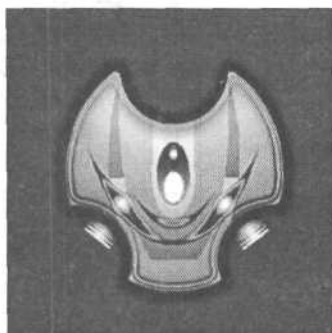


Рис. 26.23. Результат размещения труб

Примечание

Вы должны были сделать копию слоя, которую необходимо повернуть в противоположную сторону командой **Edit | Transform | Flip Horizontal** (Редактирование | Трансформация | Отразить горизонтально).

Шаг 13

Итак, теперь приступаем к созданию лапок для паука. Увеличьте рабочую область, для этого выполните команду **Image | Canvas Size** (Изображение | Размер холста) до 600×600. При помощи инструмента эллипса сделайте лапки, заполните их градиентом и примените стиль **Inner Glow** (Внутренний блеск) (рис. 26.24, 26.25).

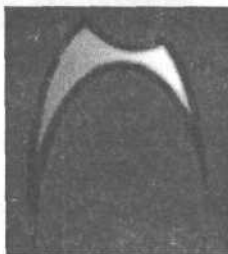


Рис. 26.24. Лапка для паука с примененным стилем **Inner Glow**

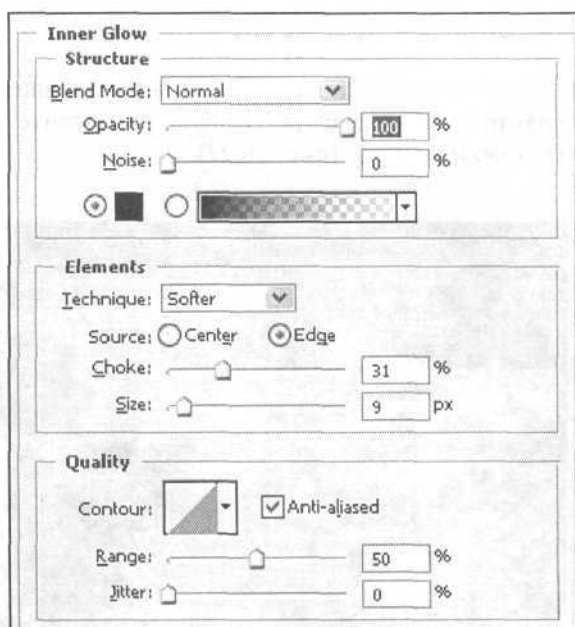


Рис. 26.25. Параметры Inner Glow

Шаг 14

Для большей реалистичности на новом слое создайте два черных эллипса (делайте это на лапке). Измените опции смешивания на **Overlay** (Наложение) и сгруппируйте этот слой с предыдущим (с лапками), потом измените непрозрачность слоя **Opacity**, установив 75% (рис. 26.26).

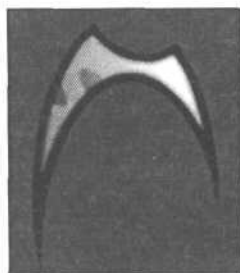


Рис. 26.26. Изображение после выполнения шага 14

Шаг 15

В левой части лапки нужно сделать вырез, можно добавить блеск каким-либо стилем. Сделайте дубликат слоя. Теперь разместите эти слои ниже каркаса и воткните ножки в паука (рис. 26.27).

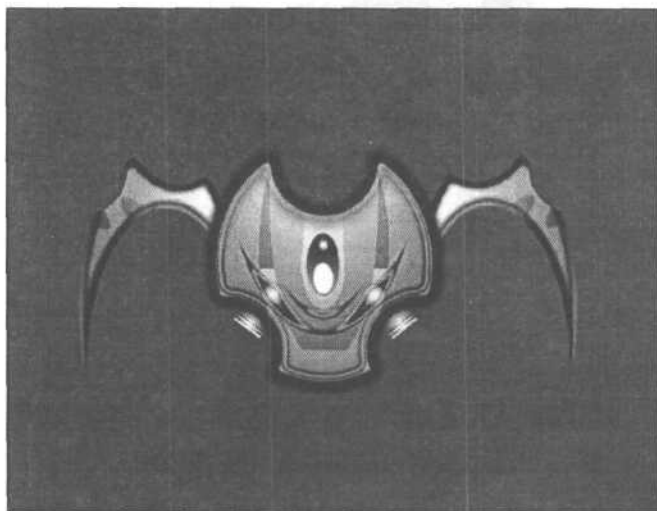


Рис. 26.27. Изображение после выполнения шага 15

Шаг 16

Нарисуйте еще одну лапку и примените к ней те же стили, затем нарисуйте два эллипса и сгруппируйте слои, как и раньше (рис. 26.28—26.30). **Blending Mode** (Режим смешивания) и **Opacity** (Непрозрачность) следует установить такими же.



Рис. 26.28. Лапка до группировки слоев



Рис. 26.29. Лапка после группировки слоев

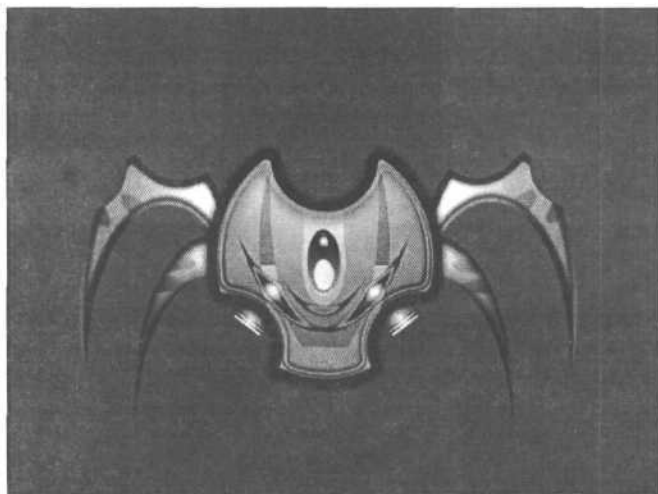


Рис. 26.30. Изображение после выполнения шага 16

Шаг 17

При помощи инструмента эллипса нарисуйте месяц: создайте эллиптическое выделение инструментом **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), затем, удерживая клавишу <Alt>, создайте еще одно, которое будет пересекать предыдущее таким образом, чтобы выделение приобрело форму месяца. После создания выделения заполните его на новом слое выбранным цветом, например, 828282. Потом на новом слое нарисуйте линии инструментом прямоугольника **Marquee Tool** (рис. 26.31).



Рис. 26.31. Месяц

Шаг 18

Примените к слою стили **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) и **Inner Glow** (Внутренний блеск). Сгруппируйте слой с линиями и слой со вспомогательной лапкой (рис. 26.32).



Рис. 26.32. Изображение после выполнения шага 18

Шаг 19

Такие манипуляции вы проводили для создания врезок в лапки паука. И вырезки на лапках вы делали не случайно. Напомню вам, что вырезка делается посредством создания выделения, например, инструментом **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), и последующей очистки. Помещение элементов в вырезку делается с помощью инструмента **Move** (Перемещение), при этом перемещаемые слои должны находиться ниже слоя с вырезками. Далее переместите вспомогательные лапки, как на рис. 26.33.

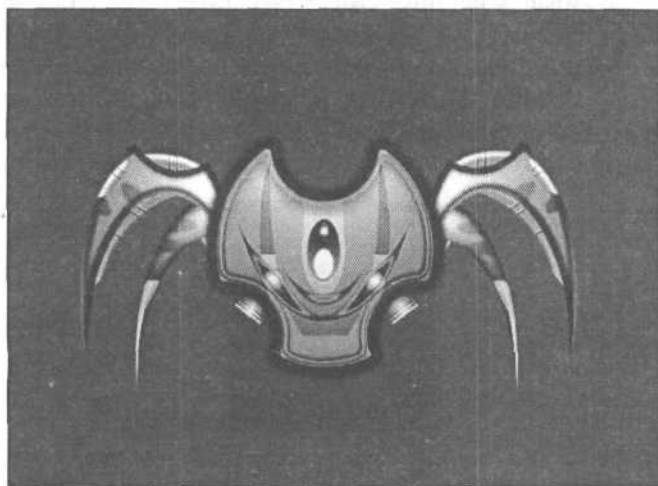


Рис. 26.33. Размещение вспомогательных линий

Осталось сделать последние штрихи. Поместите две линии (их копии), которые вы создали в шагах 17 и 18, под нижние лапки и придайте эффект нароста инструментом **Smudge** (Палец). Сравните ваш результат с рис. 26.34.

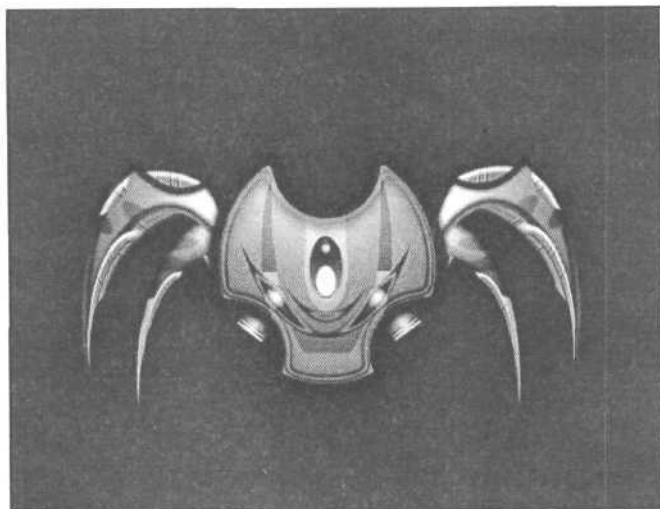


Рис. 26.34. Финальный результат

Созданием паука мы подводим итог этой части. По-моему, вы достигли хорошего уровня. Осталось только научиться работе с фотографией. Об этом и повествует следующая часть.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились применять **Reflected Gradient** (Отраженный градиент).



ЧАСТЬ IV

В ПОМОЩЬ ФОТОГРАФАМ

На протяжении всей истории развития графических программ Photoshop всегда оставался одним из лучших редакторов оцифрованных фотоснимков. Действительно, количество возможностей корректировки изображения просто огромное. В умелых руках обработка фотографии превращается в настоящее искусство. Ну, а изучить основы этой обработки помочь вам попробую я. Последовательно выполняя все уроки, вы узнаете об основных инструментах и приемах, применяемых в обработке фотографии.

Урок 27



Три способа удаления эффекта красных глаз

Думаю, многим известен эффект красных глаз, зачастую появляющийся на фотографиях. Несомненно, впечатление от кадра он портит, особенно если вы любите показывать свой виртуальный альбом знакомым. Я не буду вам объяснять, что данный эффект появляется из-за вспышки и расширенного зрачка в плохом освещении, нет! Я просто покажу, как избавиться от него при помощи Photoshop CS.

Способов существует много, но лично я использую три:

- ☐ при помощи каналов;
- ☐ при помощи коррективы цветов;
- ☐ при помощи нового инструмента Photoshop CS **Color Replacement** (Замениватель цвета).

Рассмотрим их по порядку.

Каналы

Шаг 1

Откройте изображение, которое вы хотите отредактировать (рис. 27.1).



Рис. 27.1. Изображение для редактирования

Необходимо, чтобы изображение находилось в режиме **RGB** (Red, Green, Blue), потому что именно с этими тремя каналами будет удобно работать. Теперь выберите инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение). Использовать удобней его, потому что объект имеет овальную форму. Итак, выделите красную область сначала на одном глазу, а затем (удерживая клавишу <Shift>, чтобы не отменить предыдущее выделение) — на другом.

Примечание

В данном случае я выбрал инструмент фиксированного размера 7×7 px (рис. 27.2).



Рис. 27.2. Эллиптическое выделение

Шаг 2

Перейдите на вкладку **Channels** (Каналы) и сделайте активным канал **Blue** (Синий) (можно также выполнить комбинацию клавиш <Ctrl>+<3>).

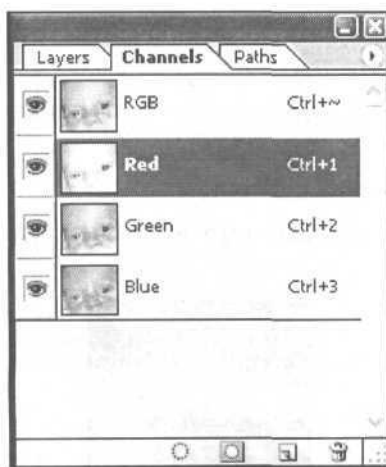


Рис. 27.3. Палитра Channels

Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<C> для копирования в буфер области глаз в активном канале. Надо вставить ее в то же место, только в красном канале. Поэтому выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<I> или же просто щелкните по каналу **Red** (Красный), а затем выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<V> (рис. 27.3).

Шаг 3

Посмотрите, что получилось на фотографии, нажав на клавишу <~>. В 95% случаев можно заметить зеленый оттенок. Этот эффект появляется из-за смешения красного и синего каналов. Чтобы убедиться в этом, попробуйте взять обычные краски (акварель, гуашь и т. п.) и смешать эти два цвета.

Здесь действует такой же принцип. По случайному стечению обстоятельств у меня данного эффекта не наблюдается, если и у вас его тоже нет, то можете пропустить этот шаг.

Но вернемся к основной проблеме. Для удобства, как я уже упоминал ранее, вам нужно нажать клавишу <~>, а не <Ctrl>+<~>. В первом случае вы сможете просматривать все три канала, оставаясь в режиме редактирования текущего, во втором — нет.

Устраняется зеленый оттенок в зрачках при помощи функции **Fade** (Исчезновение). Выполните команду **Edit | Fade** (Редактирование | Исчезновение) либо комбинацию клавиш <Alt>+<Shift>+<F> и задайте для **Blending Mode** (Режим смешивания) значение **Normal** (Нормальный), а **Opacity** (Непрозрачность) — 80.

Вот и все, финальный результат в стопроцентном разрешении смотрите на рис. 27.4.

Если быть объективным, то этот способ не является самым лучшим, потому что:

- ☐ требует больших временных затрат;
- ☐ зачастую красная область, как в моем примере, разного размера.



Рис. 27.4. Режим смешивания

Цветокоррекция

Способ цветокоррекции существенно проще в исполнении. Весь смысл заключается в уменьшении доли красного в изображении путем корректировки параметра **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность). Недостаток этого способа заключается в том, что его можно применять только к изображениям с малым разрешением, где зрители не будут всматриваться: есть ли блики от фотоаппарата или нет. На большой картинке эти блики будут ярко выражены.

Итак, выделите по способу, описанному только что, красные участки и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<U>, или же выполните команду **Image | Adjustments | Hue/Saturation** (Образ | Корректировка | Оттенок/Насыщенность) и введите значения, как на рис. 27.5. Сразу хочу оговориться, что параметры могут слегка отличаться, так как цветопередача вашего фото может быть иной. Если это так, задайте параметры в соответствии с цветом на изображении. Финальный результат можно посмотреть на рис. 27.6.

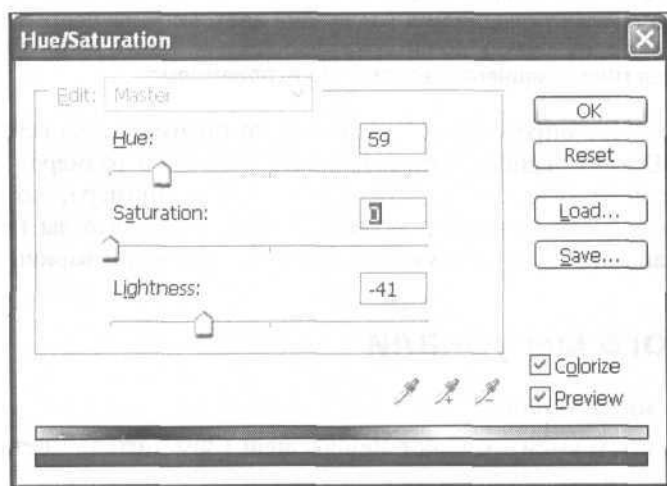


Рис. 27.5. Диалоговое окно Hue/Saturation



Рис. 27.6. Финальный результат

Использование нового инструмента *Color Replacement Photoshop CS*

Этот способ, на мой взгляд, самый простой, быстрый и максимально эффективный.

В новой версии Photoshop появился очень интересный инструмент **Color Replacement** (Заменитель цвета). С его помощью вы можете перекрасить любой предмет в любой цвет без особых усилий. В связи с таким замечательным новшеством родился новый способ удаления эффекта красных глаз.

Сделайте активным инструмент **Color Replacement** (нажатием клавиши <J>). Измените размер кисти, установив его равным 1, другие параметры изменять не стоит. Найдите на краях области глаза темный участок и, удерживая клавишу <Alt>, щелкните на нем левой кнопкой мыши.

Примечание

Размер кисти мы устанавливаем настолько малым, поскольку именно маленькая точка поможет определить настоящий цвет. Если вы попытаете увеличить размер кисти, например, до пяти, на изображении такого же размера, то к цвету добавится много лишнего красного, что неприемлемо.

С цветом вы теперь определились, если нет, то оптимальным вариантом будет 717165 или 3D3D45. Теперь возьмите кисть большего размера, например, 3. Закрасьте красные участки глаз. Вы изучили три примера, которые можно реально применить на практике. Я больше чем уверен, что вы найдете новые способы устранения этого дефекта, но это будут уже ваши вариации.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ работать с инструментом **Color Replacement** (Заменитель цвета);
- ☐ использовать каналы для корректировки цветов;
- ☐ использовать функцию **Fade** (Исчезновение).

Урок 28



Чистка фотографий

К сожалению, не все фотографии получаются идеальными при сканировании. Бывает, хочется обновить довольно старое фото, или лицо в момент случайной съемки оказалось грязным. Вот тут-то и приходит нам на помощь замечательный инструмент в Photoshop — **Healing Brush** (Заживляющая кисть) (рис. 28.1).

Инструмент *Healing Brush*

Итак, будем учиться пользоваться этим инструментом. Рассмотрим пример, когда на фотографии имеются дефекты.



Рис. 28.1. Healing Brush

Шаг 1

Откройте изображение с дефектом (рис. 28.2). Оцените взглядом все места, где вы будете вносить изменения (рис. 28.3).



Рис. 28.2. Изображение с дефектом



Рис. 28.3. Приблизительные области исправлений

Шаг 2

Так как **Healing Brush** (Заживляющая кисть) относится к классу кистей, то размер выберем так, как для инструмента **Brush** (Кисть). А вот на других параметрах остановимся подробнее (рис. 28.4). Рассмотрим варианты **Mode** (Режим) смешивания:

- ☐ **Replace** (Замена) — копирует участок изображения в область проведения кистью (рис. 28.5);

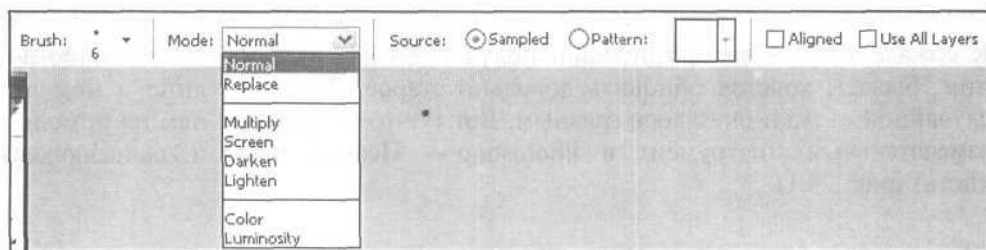


Рис. 28.4. Опции инструмента **Healing Brush**



Рис. 28.5. Режим **Replace**

- ☐ **Multiply** (Множественный) — информация о цвете изображения из каждого канала смешивается с основным цветом:
 - итоговый цвет будет всегда более темным;
 - смешивание черного цвета с любым другим дает черный;
 - смешивание белого цвета с любым другим не изменяет цвет;
- ☐ **Screen** (Экран) — перемножает инвертированные смешанные цвета и основной цвет;
- ☐ **Darken** (Затемнение) — цвет будет темнее других;

- ☐ **Lighten** (Осветление) — цвет будет светлее других;
- ☐ **Color** (Цвет) — окраска изображений в оттенках серого;
- ☐ **Luminosity** (Люминесценция) — эффект, обратный режиму **Color** (Цвет);

Нам предстоит выбрать **Source** (Источник), он имеет две опции:

1. **Sampled** (Образец) — позволяет использовать образец, определяемый щелчком мыши при нажатой клавише <Alt> в выбранной области, в качестве исходного материала для последующего применения на изображении и соответствующего распределения пикселей. При этом информация берется из всех используемых каналов.
2. **Pattern** (Паттерн) — рисует выбранный образец с теми же цветами (рис. 28.6).

Флажок **Aligned** (Выровненный) используется для того, чтобы не потерять выбранную точку, даже если вы отпустили кнопку мыши.

Флажок **Use All Layers** (Использовать все слои) — в данном случае в заживлении используются все слои.



Рис. 28.6. Пример использования **Pattern**

Шаг 3

Задайте параметры, как на рис. 28.7. Теперь, удерживая клавишу <Alt>, выберите образец, который вы будете использовать для чистки фотографии (рис. 28.8).

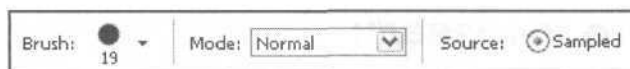


Рис. 28.7. Настройка параметров **Healing Brush**

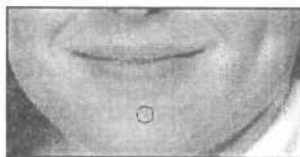


Рис. 28.8. Выбираем образец

Шаг 4

Проведите кистью в области щеки, заживляя все дефекты (рис. 28.9). Для устранения дефекта в других областях (рис. 28.10) лучше задавать новые образцы (рис. 28.11).



Рис. 28.9. После заживления



Рис. 28.10. До заживления, другой участок



Рис. 28.11. Восстановленное изображение

Вот таким нехитрым способом можно восстанавливать поврежденные фотографии. Просто, быстро и удобно!

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились использовать инструмент **Healing Brush** (Заживляющая кисть).

Урок 29



Удаление эффекта засветления фотографии

Ни для кого не секрет, что в работе с фотоснимками существует множество проблем. При очень ярком освещении (чаще всего сбоку) фотография может быть сильно засветлена, вследствие чего происходит потеря части исходного изображения. В этом уроке мы рассмотрим, как избавиться от такого эффекта в Photoshop CS. Взгляните на рис. ЦВ–29.1. Неизвестно, по каким причинам фотоснимок так испортился. Представьте, что вас попросили восстановить такое фото. Сразу хочу сказать, что шанс на восстановление есть, так как за осветлением видны контуры, и цвет частично сохранился.

Функция *Shadow/Highlight*

Сейчас вам нужно убрать основную массу белого. Тут предоставляется выбор: воспользоваться новой функцией **Shadow/Highlight** (Тень/Подсветка), уровнями или инструментами. Давайте рассмотрим действие первого и последнего способа одновременно.

Шаг 1

Выполните команду **Image | Adjustments | Shadow/Highlight** (Изображение | Настройки | Тень/Подсветка). Прежде всего на фотографии нужно спасти лицо, поэтому настройки данной функции нужно производить по рис. 29.2. Для этой фотографии используйте в **Shadows** (Тени) и в **Highlights** (Подсветка) одинаковую величину **Tonal Width** (Тональная ширина), это связано с равномерностью распределения корректировки цвета. Радиусы, цвет, контрастность нужно установить в зависимости от качества фотографии. Если снимок черно-белый, то не имеет смысла работать с функцией **Color** (Цвет), а вот на **Midtone Contrast** (Среднетоновая контрастность) нужно обратить больше внимания (рис. 29.3).

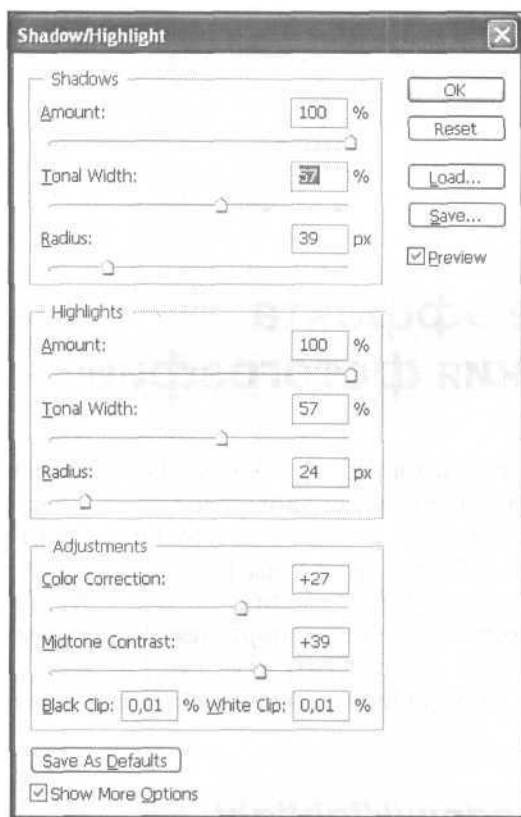


Рис. 29.2. Настройка **Shadow/Highlight**



Рис. 29.3. Результат после применения **Shadow/Highlight**

Шаг 2

Теперь необходимо затемнить нужные участки. Так, под рукой у женщины и вокруг елки имеется слишком яркая полоса. Поэтому выберите инструмент **Burn** (Выжигание). Задайте режим средних тонов **Midtones**, малую дефектность **Exposure** (в противном случае работа с ним будет довольно грубой) и исправьте засветленные участки (рис. 29.4, 29.5).



Рис. 29.4. Параметры инструмента **Burn**



Рис. 29.5. Результат работы **Burn**

Шаг 3

Затемнение лица было сделано не случайно. Манипуляции с лицом производились для дальнейшего применения нового инструмента Photoshop CS **Color Replacement** (Заменитель цвета) (рис. 29.6). Установленные по умолчанию дополнительные параметры можно не модифицировать, рекомендуется в процессе работы изменять цвет и размер кисти в зависимости от конкретного участка на изображении.



Рис. 29.6. Параметры инструмента **Color Replacement**

Шаг 4

В области живота получилось слишком сильное затемнение, и исправить это простой подсветкой не получится. Устраните этот недостаток при помощи инструментов **Healing Brush** (Заживляющая кисть) (рис. 29.7) и **Clone Stamp** (Печать клона) (рис. 29.8). После манипуляций с ними обратите внимание на пережженные участки на шторах. Избавьтесь от них с помощью инструмента **Color Replacement** (Заменитель цвета).



Рис. 29.7. Параметры **Healing Brush**

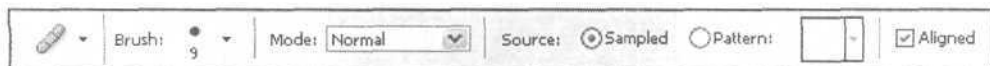


Рис. 29.8. Параметры **Clone Stamp**

Шаг 5

С этой фотографией уже почти ничего не сделаешь, поэтому осталось внести лишь небольшой штрих. Инструментом **Burn** (Выжигание) затемните засветленные участки. На этом все. Для сравнения взгляните на рис. ЦВ-29.9.

Конечно, фото требует дальнейшей доработки, но это уже тонкая и кропотливая работа. Цель данного урока — показать принцип.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять **Clone Stamp** (Печать клона) вместе с **Healing Brush** (Заживляющая кисть);
- ☐ пользоваться функцией **Shadow/Highlight** (Тень/Подсветка).

Урок 30



Рисуем кровь на человеке

Вопрос рисования крови на человеке интересует пользователей Photoshop очень давно. Дело в том, что при выполнении данного трюка многие сталкиваются с двумя проблемами:

- ☐ кровь должна выглядеть реалистично;
- ☐ трудно определить средства, используемые в этом эффекте.

Сразу отвечу по поводу второй проблемы. Использовать будем следующие инструменты:

- ☐ инструмент **Lasso** (Лассо) — для создания контура крови;
- ☐ **Smudge** (Палец) — для реалистичного искажения;
- ☐ инструмент **Burn** (Выжигание) — для создания ранки.

Фильтр *Texturizer*

Также придется применять фильтр **Texturizer** из меню **Filter | Texture | Texturizer** (Фильтр | Текстура | Текстуризатор). Он накладывает текстуру поверх изображения (рис. 30.1). Здесь есть схожие параметры с другими фильтрами, находящимися в галерее, поэтому остановимся только на новых понятиях:

- ☐ **Relief** (Рельеф) — определяет степень рельефности изображения;
- ☐ **Light** (Свет) — определяет сторону освещения, имеет список вариантов (рис. 30.2):
 - **Bottom** (Основание);
 - **Bottom Left** (Левая нижняя часть);
 - **Left** (Левый);
 - **Top Left** (Левая вершина);
 - **Top Right** (Правая вершина);

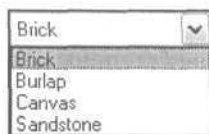
- **Right** (Правый);
- **Bottom Right** (Правая нижняя часть).



Рис. 30.1. Диалоговое окно фильтра **Texturizer**



Рис. 30.2. Варианты освещения



Фильтр располагает текстурами, результат применения которых показан на рис. 30.3—30.6.

Оперируя этими текстурами, можно добиться желаемых результатов при обработке изображений. Особенно, когда вы сделали обработку какой-то определенной детали и не знаете, что еще добавить для достижения конечной цели.



Рис. 30.3. Текстура **Canvas**
(Холст)



Рис. 30.4. Текстура **Brick**
(Кирпич)



Рис. 30.5. Текстура **Burlap**
(Мешковина)



Рис. 30.6. Текстура **Sandstone**
(Песчаник)

Шаг 1

Откройте изображение, на котором вы будете рисовать кровь (рис. 30.7). Теперь выберите инструмент **Lasso** (Лассо) (рис. 30.8). Данный инструмент позволяет придавать произвольные формы пятнам крови. К сожалению, мышью сделать ровное выделение не получается. Но в данном случае это играет положительную роль. Потому что раны, а именно их вы и будете пытаться изобразить, зачастую не имеют ровных краев. Итак, сделайте выделение при помощи **Lasso** (Лассо) (рис. 30.9).

Шаг 2

Создайте новый слой и заполните это выделение цветом 941010 или другим, чтобы он был похож на цвет крови: это основа, которую нужно будет искажать, применяя фильтр **Texturizer** (Текстуризатор) (рис. 30.10).



Рис. 30.7. Исходное изображение

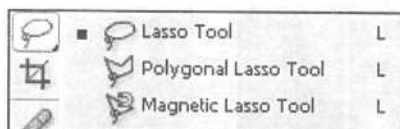


Рис. 30.8. Инструмент Lasso

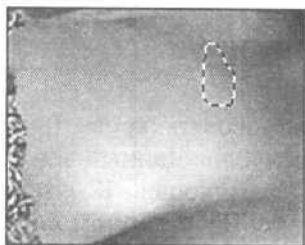


Рис. 30.9. Выделение при помощи Lasso

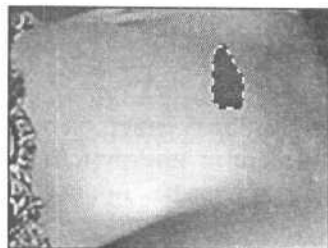


Рис. 30.10. Заполнение кровью

Шаг 3

Теперь пришло время исказить кровь. Она все-таки должна вытекать из раны, а значит, и следы обязаны остаться. Лучше всего с созданием этого эф-

фекта справится инструмент **Smudge** (Палец). Взгляните на рис. 30.11. Он поможет вам сделать правильные искажения.

Шаг 4

Как известно, рана не может быть без отверстия. Поэтому нужно сделать некоторое затемнение, в данном случае лучше использовать инструмент **Burn** (Выжигание) (латинская буква <O>), которым необходимо затемнить некоторую область на ране (рис. 30.12).

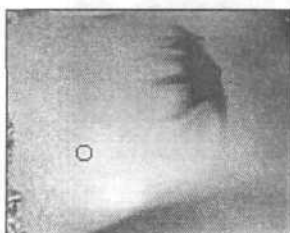


Рис. 30.11. Изображение после применения **Smudge**



Рис. 30.12. Результат действия **Burn**

Шаг 5

Для придания фотореалистичности воспользуйтесь фильтром **Texturizer** (Текстуризатор) (рис. 30.13). Выберите одну из его модификаций — **Burlap** (Мешковина), как ни странно, но именно мешковина дает оптимальный эффект. Переместите рану в другую область изображения при помощи инструмента **Move** (Перемещение) (рис. 30.14, 30.15).

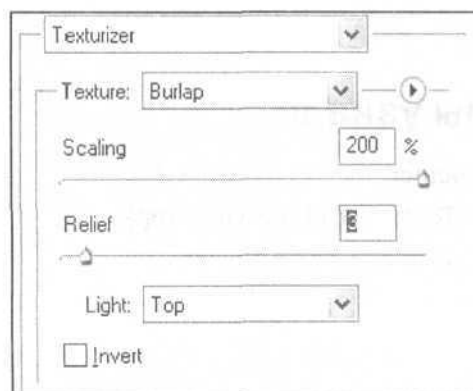


Рис. 30.13. Диалоговое окно фильтра **Texturizer**



Рис. 30.14. Увеличенное изображение после применения **Texturizer**

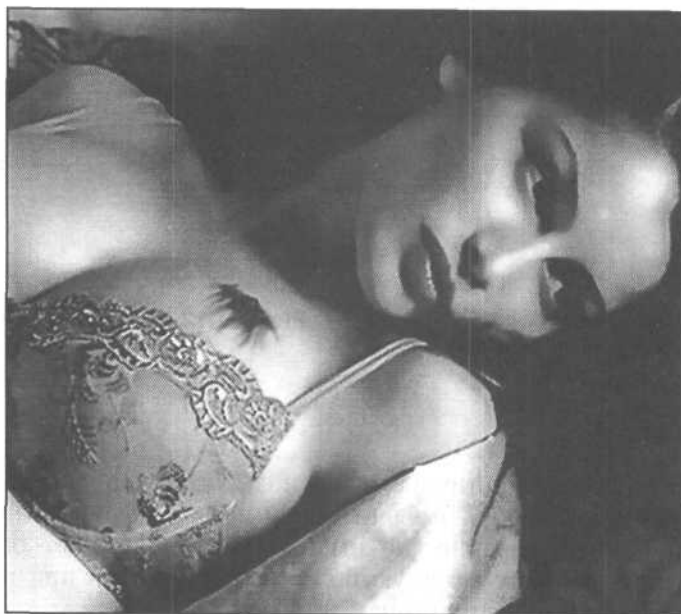


Рис. 30.15. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять фильтр **Texturizer** (Текстуризатор);
- ☐ пользоваться инструментом **Lasso** (Лассо).

Урок 31



Слияние двух фотографий

Постепенно мы переходим к коллажам. В этом уроке вы будете совмещать две фотографии, создавая при этом очень неплохой эффект. Для плавного перехода понадобится режим быстрой маски **Quick Mask Mode**.

Режим *Quick Mask Mode*

Для использования данного режима нужно сначала сделать выделение, потом создать маску. Цвет будет дифференцировать защищенные и незащищенные области изображения. После возврата в нормальный режим незащищенные области станут выделением.

Шаг 1

Откройте два изображения приблизительно с одинаковой цветовой гаммой. В данном примере я взял за основу изображения озера и самолета (рис. 31.1, 31.2).



Рис. 31.1. Изображение озера



Рис. 31.2. Изображение самолета

Сделайте активным окно с самолетом. Нажмите клавишу <M> для активизации инструмента **Marquee** (Выделение), затем комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> для выделения всей области изображения, наконец, <Ctrl>+<C> для копирования выделенного участка в буфер обмена.

Шаг 2

Изображение с озером больше по своим размерам, чем фото с самолетом.

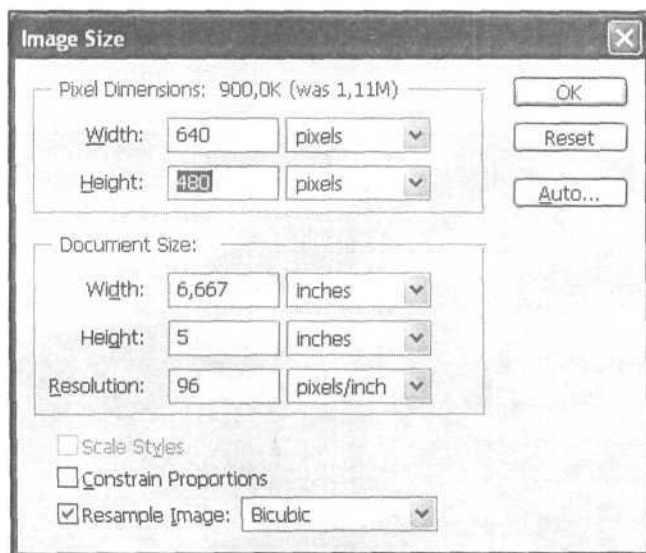



Рис. 31.3. Диалоговое окно изменения размера изображения

Как известно, при увеличении программным способом изображение в конечном итоге будет размытым и нечетким, и чем больше увеличение, тем сильнее этот эффект заметен. Измените изображение с озером посредством команды **Image | Image Size** (Изображение | Размер изображения) и задайте размер 640×480 (рис. 31.3).

Шаг 3

После изменения размера войдите в режим быстрой маски, нажав клавишу <Q> или щелкнув на кнопке . Теперь для распределения последующего плавного перехода воспользуйтесь инструментом **Gradient** (Градиент), используйте модификацию **Linear** (Линейный). Проведите им слева направо. В режиме **Quick Mask Mode** (Быстрая маска) белый цвет выглядит прозрачным, а черный красным. Чем краснее участок, тем прозрачнее будет это место на картинке (рис. ЦВ-31.4).

Шаг 4

Вернитесь обратно в нормальный режим **Normal Mode**, снова нажав клавишу <Q>, и вы увидите прямоугольное выделение вокруг половины изображения (рис. 31.5).

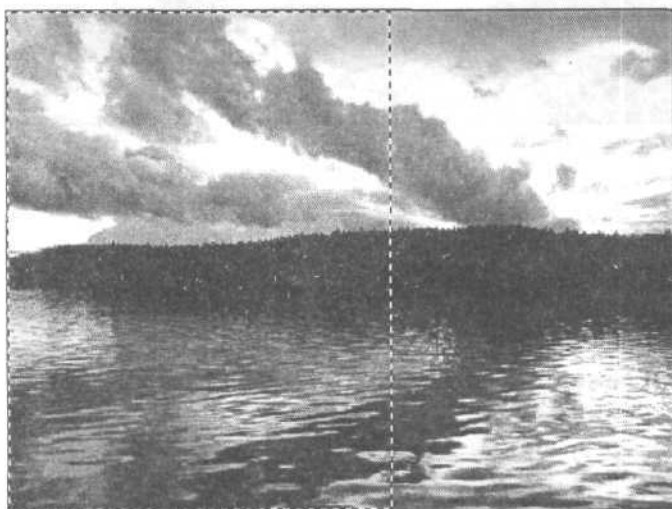


Рис. 31.5. Выделение после выхода из режима быстрой маски

Шаг 5

Осталась последняя, завершающая, часть — вставка изображения самолета. Эта операция делается необычным способом. Если вы просто нажмете <Ctrl>+<V> или воспользуетесь командой **Paste** (Вставка), то никакого слияния не получится: изображение, находящееся в буфере, вставится вместо текущего. Поэтому воспользуйтесь командой вставки в выделенную область **Edit | Paste into** (Правка | Вставка в) или выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<V>.

Вот, собственно, и весь трюк. Просто и эффективно (рис. 31.6).

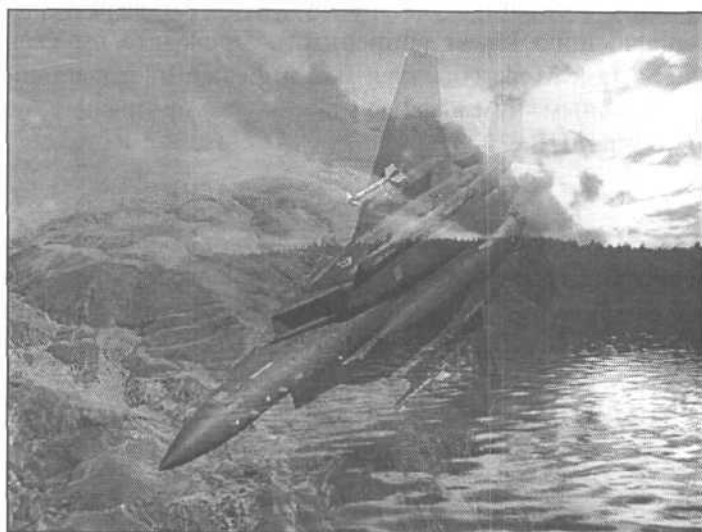


Рис. 31.6. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ пользоваться режимом **Quick Mask** (Быстрая маска);
- ☐ пользоваться командой **Paste into** (Вставка в).

Урок 32



Учимся делать из черно-белой фотографии цветную

Вопрос колоризации черно-белых фотографий рано или поздно начинает интересовать любого пользователя Photoshop. Почему-то мне казалось, что в Photoshop есть специальная функция, возможно, фильтр, который бы делал данную операцию, но такого не оказалось в стандартной поставке. Тогда я подумал, что так как картинка создается при помощи трех каналов (красный, синий, зеленый), то после наложения этих каналов с цветом у меня все получится. И тут меня ждала неудача. Но время шло, опыт увеличивался, и уже потом я узнал, что черно-белую фотографию можно только грамотно раскрасить, как это ни прискорбно было сознавать, ничего уж тут не поделаешь. Итак, вы будете учиться создавать из черно-белой фотографии цветную путем раскрашивания.

С появлением восьмой версии Photoshop колоризация таких фотографий стала существенно проще благодаря новому инструменту, с которым вы уже встречались, — **Color Replacement** (Заменитель цвета). Тем не менее в данном уроке будет рассмотрен и старый способ колоризации, ведь хороший пользователь компьютера тем и отличается от простого, что умеет одну и ту же операцию выполнять разными способами!

Применение кисти

Шаг 1

Откройте черно-белое изображение, с которым вы будете работать. Я взял в качестве примера фотографию великого физика Эйнштейна (рис. 32.1). Сделайте активным инструмент **Color Replacement** (Заменитель цвета). Задайте параметры кисти, как на рис. 32.2.

Примечание

Данные параметры получены опытным путем посредством тестирования различных вариантов. Значения являются оптимальными для нанесения на поверхность любого цвета.

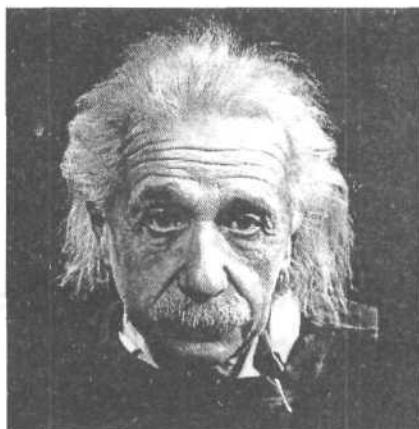


Рис. 32.1. Фото Эйнштейна

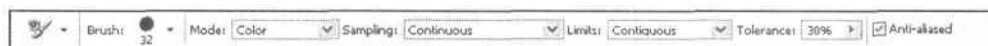


Рис. 32.2. Оптимальные параметры

Шаг 2

Выбрав все необходимые параметры, можно приступить к раскрашиванию. Лучше всего открыть цветное фото с аналогичным расположением на снимке, для того чтобы правильно распределить цвет. Ведь в зависимости от источника света цвет меняется. Итак, поработав данным инструментом в течение пяти минут, можно добиться неплохих результатов (рис. CD-32.3).

Данный инструмент хорош только для таких ярко выраженных цветов. К сожалению, не в любой цвет можно перекрасить изображение, пользуясь только **Color Replacement**. Имейте это в виду.

Шаг 3

Это даже не шаг, а другой способ наделения цветом изображения. Во времена, когда инструмента замены цвета не было, людям приходилось пользоваться обычной кистью. Данный способ не менее эффектен, но менее эффективен по времени. Для удобства лучше производить эти манипуляции на отдельном слое, чтобы потом можно было стереть их. Выберите инструмент **Brush** (Кисть) (рис. 32.4). Если установить все значения равными 100%, то цвет полностью перекроет предыдущее изображение, поэтому необходимо уменьшить интенсивность работы кисти.

Совет

Старайтесь при закраске определенного участка не отпускать кнопку мыши: если вы это сделаете, то при повторном проведении кисти в этом месте цвет усилится.



Рис. 32.4. Параметры инструмента **Brush**

Этот способ хорош при колоризации объектов, не поддающихся раскраске инструментом **Color Replacement** (Заменитель цвета). В других случаях лучше пользоваться им. На рис. 32.5 черно-белое изображение. Результат замены цветов виден на рис. CD-32.6.



Рис. 32.5. Черно-белое изображение с мальчиком

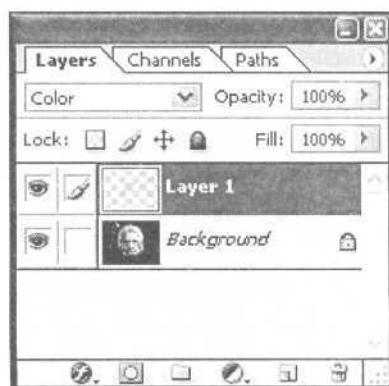


Рис. 32.7. Режим смешивания для трюка

Манипуляции будут производиться на изображении с Эйнштейном. Сделайте активным новый слой и задайте у него режим смешивания **Color** (Цвет) (рис. 32.7). А теперь попробуйте рисовать кистью по этому слою. Наблюдается эффект, создаваемый **Color Replacement** (Заменитель цвета). Дело в том, что используются те же опции смешивания, поэтому аналогичный эффект.

Вот и все, что можно рассказать на эту тему. Надеюсь, я помог вам изучить основы создания цветного изображения из черно-белого.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились использовать **Brush** (Кисть) в качестве **Color Replacement** (Заменитель цвета).

Урок 33



Обработка фотографий при помощи уровней

Я не знаю лучшего способа изучения **Levels** (Уровни), чем рассмотрение действия этой функции и анализ результатов. Очень важно понимать, почему вы выполняете те или иные действия. В этом уроке рассматривается обработка фотографии в режиме RGB. Вы уже встречались с понятием уровней и основные моменты знаете. Здесь же будет рассмотрено применение уровней на фотографии.

Функция *Levels*

Шаг 1

Для вызова функции **Levels** (Уровни) можно воспользоваться нажатием **<Ctrl>+<L>** или зайти в меню **Image | Adjustments** (Изображение | Настройка).



Рис. 33.1. Исходное изображение

Откройте изображение, которое вы хотите отредактировать при помощи уровней. Я выбрал темную фотографию осенней реки (рис. 33.1). Этот снимок состоит из трех каналов. Когда вы запускаете функцию **Levels** (Уровни), появляется гистограмма распределения цветов. Взгляните на рис. 33.2. Происходит явное преобладание темных оттенков на изображении (поскольку пик приходится на левую часть).

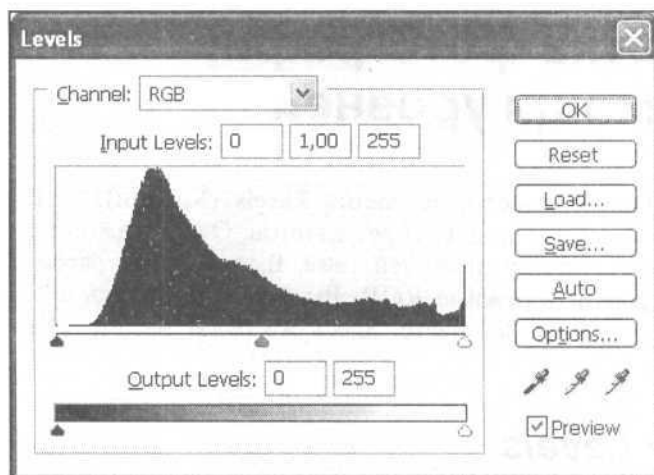


Рис. 33.2. Преобладание темных тонов

Шаг 2

Можно перемещать ползунки в любом из трех каналов. Так, добавление красного усиливает красный цвет, уменьшение зеленого также усиливает красный, уменьшение синего усиливает желтый. Если вы перемещаете левый ползунок **Output Levels** (Выходные уровни) вправо, то изображение осветляется, а если потянуть правый ползунок влево, то затемняется (рис. 33.3). И наоборот: если двигать вправо левый ползунок в группе **Input Levels** (Входные уровни), то изображение будет приобретать темные тона, если вы будет двигать правый влево, то изображение будет осветляться.

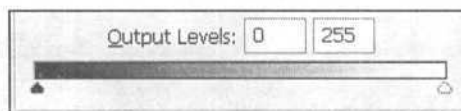


Рис. 33.3. Выходные уровни

Шаг 3

Правила, приведенные ниже, лучше соблюдать.

- ❑ Никогда не используйте средний ползунок RGB-режима для осветления или затемнения изображения. Он не предназначен для этого. Лучше использовать коррективку **Image | Adjustments | Brightness/Contrast** (Изображение | Настройка | Яркость/Контраст) (рис. 33.4). Все фотографии нуждаются в цветовой коррекции, пока вы не проверите уровень белого и черного цветов.

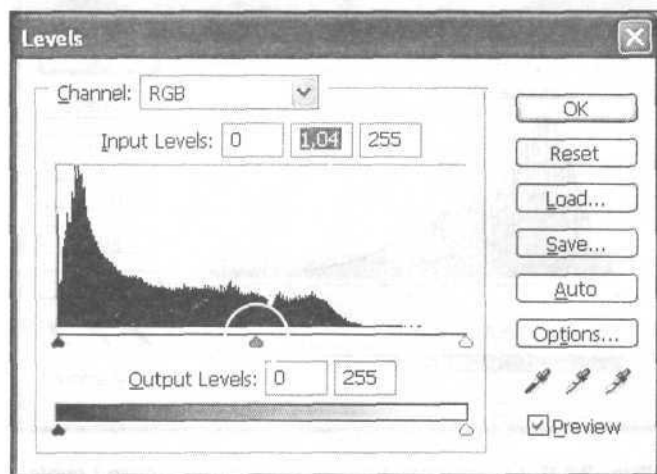


Рис. 33.4. Средний ползунок



Рис. 33.5. Результат применения **Auto Levels**

- ❑ Старайтесь избегать использования функции **Auto Levels** (Автоматическое распределение уровней), вызываемой в меню **Image | Adjustments | Auto Levels** (Изображение | Настройка | Автоматическое распределение уровней), потому что она не всегда правильно распределяет информацию о цвете. Взгляните на рис. 33.5. Автоматическое распределение уровней осветило все изображение, оставив нижнюю часть довольно темной. А у цветной картинки получились не самые лучшие цвета (рис. 33.6).

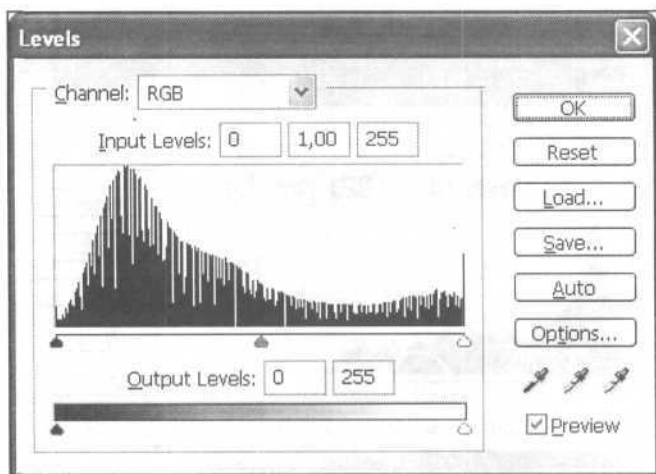


Рис. 33.6. Гистограмма после применения **Auto Levels**

Шаг 4

Корректируйте по очереди каналы для создания реалистичного эффекта. Для начала сделайте затемнение синего канала, передвинув левый ползунок вправо (рис. 33.7). Затем проделайте похожую операцию с красным каналом (рис. 33.8). И, наконец, с зеленым (рис. 33.9). В таком виде оно больше годится для печати (рис. CD-33.10).

Шаг 5

В результате предыдущих корректировок теряются некоторые оттенки. Восстановите это следующим способом: создайте новый настраиваемый слой командой **Layer | New Adjustments layer | Hue/Saturation** (Слой | Новый настраиваемый слой | Оттенок/Насыщенность). Настраиваемые слои служат для экранирования, дополнительной настройки оттенков изображения.

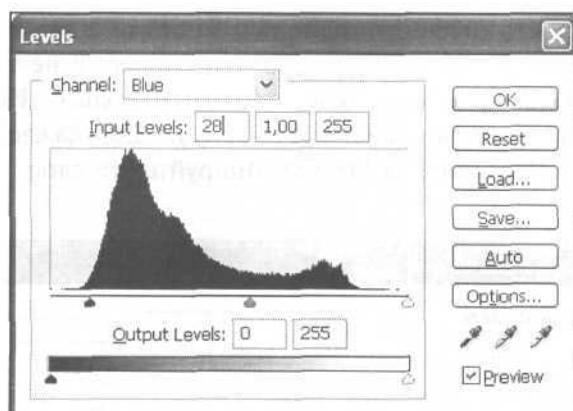


Рис. 33.7. Изменение синего канала

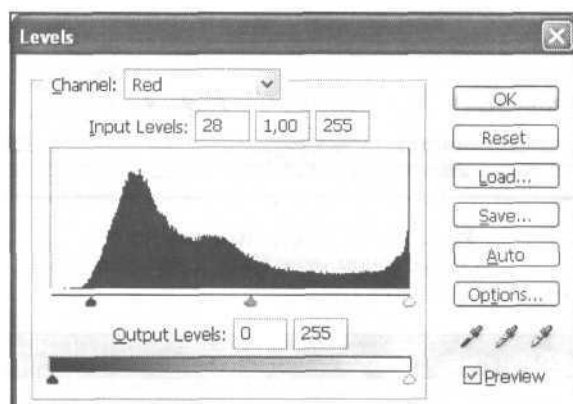


Рис. 33.8. Изменение красного канала

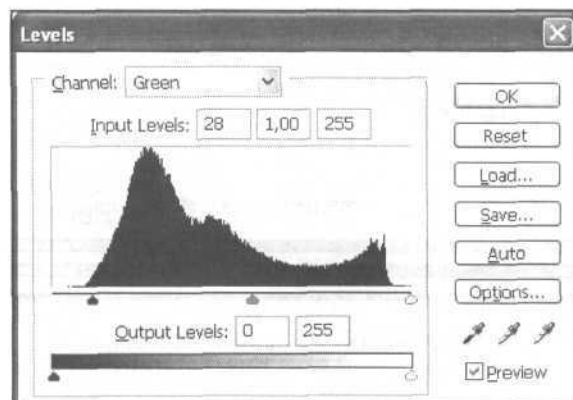


Рис. 33.9. Изменение зеленого канала

Вам нужно настроить оттенки красного и желтого, а затем произвести общую корректировку. Корректировка довольно проста и не требует дополнительных пояснений. В самом деле, меняются только **Hue** (Оттенок) и **Saturation** (Насыщенность) (рис. 33.11—33.13). Для каждой манипуляции создавайте новый слой (рис. 33.14). Сгруппируйте эти слои.

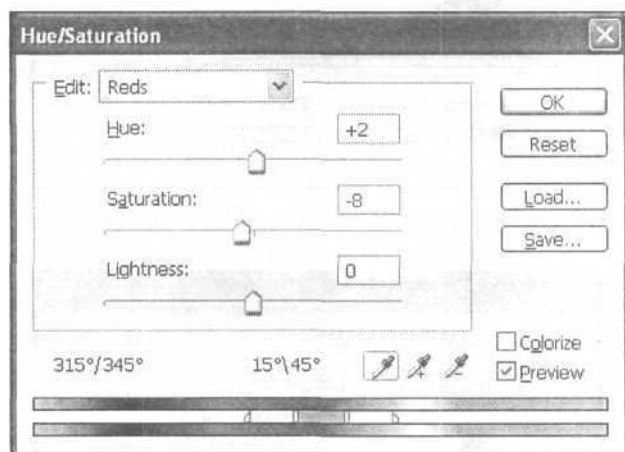


Рис. 33.11. Настройка красного в диалоговом окне **Hue/Saturation**

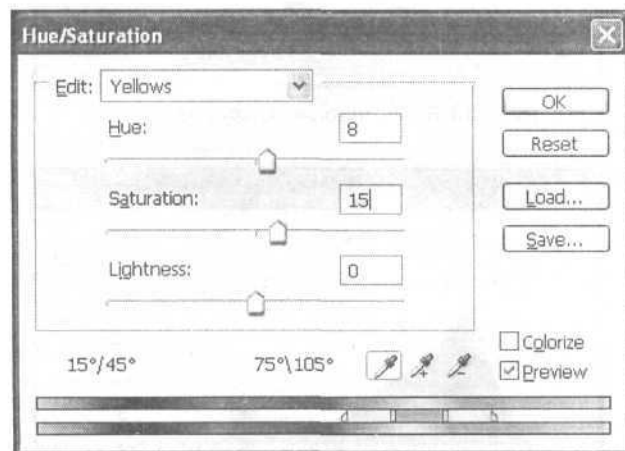


Рис. 33.12. Настройка желтого в диалоговом окне **Hue/Saturation**

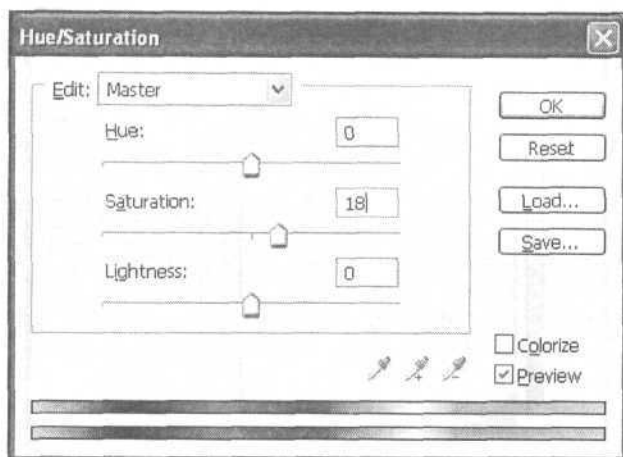


Рис. 33.13. Общий баланс оттенка и насыщенности

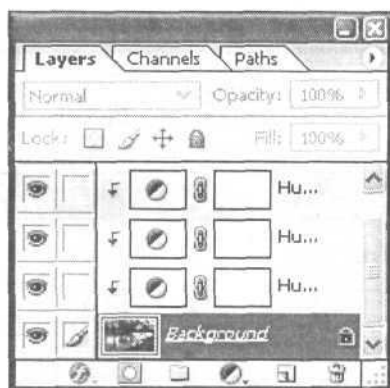


Рис. 33.14. Настраиваемые слои

Шаг 6

Посмотрите на изображение. Как видите, цветов все равно не хватает. Воспользуйтесь функцией **Curves** (Кривые) для корректировки цветочных каналов. Кривые позволяют управлять балансом цвета на изображении более удобным способом. **Curves** (Кривые) — это уже дополнительная настройка, из уровней вы получили максимум, но с профессиональной точки зрения работа еще не закончена. Измените сначала **Red** (Красный), ориентируясь на цвет солнца, чтобы он был естественней (рис. 33.15), затем измените канал **Blue** (Синий) (рис. 33.16) и только потом настройте по цвету травы и общего фона канал **Green** (Зеленый) (рис. 33.17).

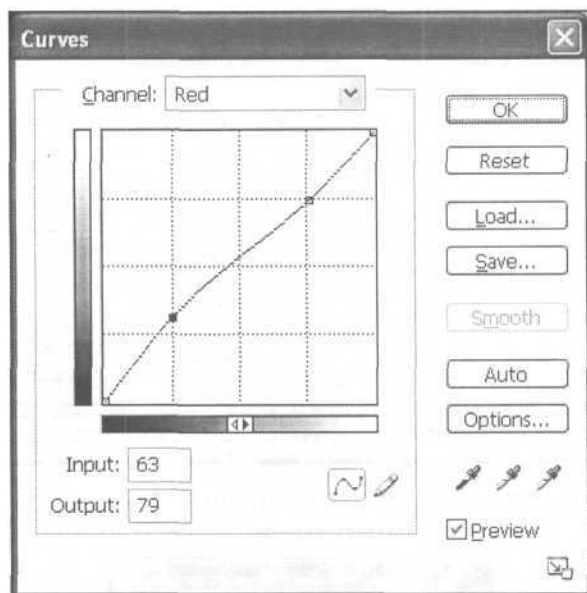


Рис. 33.15. Корректировка канала **Red** в диалоговом окне **Curves**

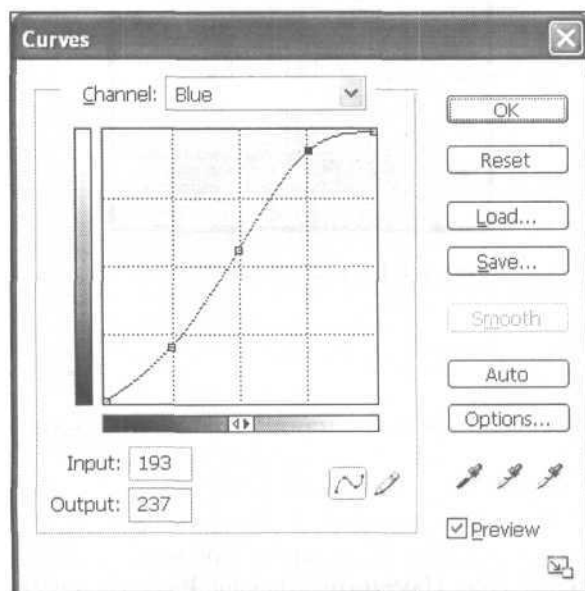
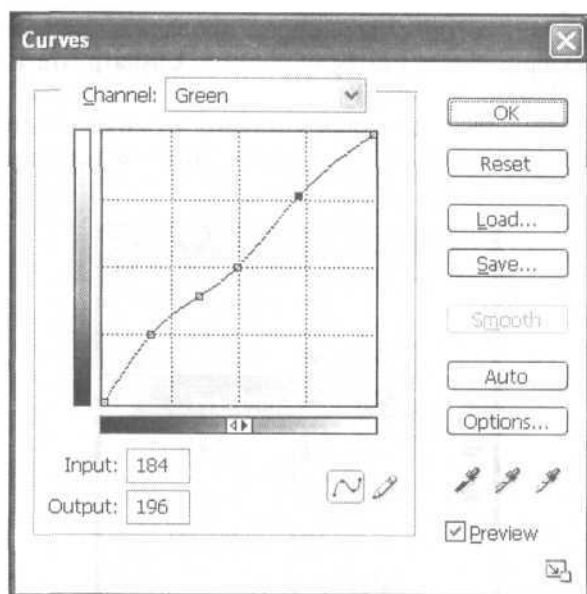


Рис. 33.16. Изменение канала **Blue** в диалоговом окне **Curves**

Рис. 33.17. Изменение канала **Green** в диалоговом окне **Curves**Рис. 33.18. Диалоговое окно фильтра **Unsharp Mask**

Сделайте копию слоя, который вы корректировали, и переместите его выше предыдущих. Подчеркните границы фильтром **Unsharp Mask** (Неострая маска) (рис. 33.18). Измените **Opacity** (Непрозрачность) слоя, установив 83%. Изменяя непрозрачность, вы корректируете нужную цветопередачу и (в данном случае) четкость границ (рис. 33.19). На этом все (рис. ЦВ-33.20).



Рис. 33.19. Финальное расположение слоев

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ пользоваться **Levels** (Уровни) для корректировки фотографии;
- ☐ пользоваться **Curves** (Кривые) для изменения отдельных цветовых каналов.

Урок 34



Эффект огня на человеке

Вы уже знаете, как создавать эффект огня, рисовать кровь на человеке, обрабатывать цвет у изображения. Из этого урока вы узнаете, как создавать эффект огня на человеке.

Применение *Color Table*

Для его выполнения вы воспользуетесь **Color Table** (Таблица цветов). Иногда бывает полезным редактировать изображение в таблице цветов, чтобы произвести специальные эффекты или назначать прозрачность отдельного цвета в таблице. Если вы изменяете диапазон цветов, Photoshop создает градиент в **Color Table** (Таблица цветов) между начальными и конечными цветами. Первый цвет, который вы выбираете в **Color Picker** (Селектор цветов), является начальным цветом диапазона. После нажатия **ОК**, **Color Picker** (Селектор цветов) вновь предоставляет вам возможность выбрать цвет, но на этот раз последний в диапазоне. Цвета, выбранные в **Color Picker** (Селектор цветов), помещаются в диапазон, который вы выбрали в диалоговом окне **Color Table** (Таблица цветов).

Шаг 1

Создайте документ размера 349×349. Для контрастности нужно использовать темные тона. Нажмите <D>, затем комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace>. Фон готов. Теперь пришло время открыть изображение, из которого вы будете вырезать фигуру человека. Раз уж предоставляется выбор, то лучше выбирать фигуру, на краях которой меньше всего искажений, потому что пользоваться придется инструментом **Magnetic Lasso** (Магнетическое лассо), а он пропускает темные участки. Очень привередливый инструмент.

Совет

Старайтесь чаще нажимать левую кнопку мыши, дабы не переделывать выделение несколько раз.

После того как вы сделаете выделение, по контуру как будто начнут двигаться муравьи — признак завершенности выделения (рис. 34.1). Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<C> для копирования выделенного участка в буфер обмена. Затем перейдите на изображение, которое залито черным фоном, и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<V> для вставки. Photoshop поместит вставленный участок в центре на отдельном слое. При необходимости выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> для трансформации.



Рис. 34.1. Выделение, сделанное при помощи инструмента **Magnetic Lasso**



Рис. 34.2. Изображение после вставки

Примечание

Ничего страшного, если вы не совсем ровно вырезали объект — при данном эффекте это будет незаметно (рис. 34.2).

Шаг 2

Сделайте копию слоя, который вы только что вставили, щелкнув на нем правой кнопкой мыши и выбрав строку контекстного меню **Duplicate Layer** (Дублировать слой). Теперь необходимо создать размытие таким образом, чтобы возник эффект ауры вокруг человека. Для таких случаев лучше всего использовать фильтр **Motion Blur** (Движение размытия), который делает размытие под заданными углами.

Примечание

Если вы воспользуетесь просто фильтром **Blur** (Размытие), то изображение размоется, но ауры не будет.

Выполните команду **Filter | Blur | Motion Blur** (Фильтр | Размытие | Движение размытия) (рис. 34.3, 34.4).

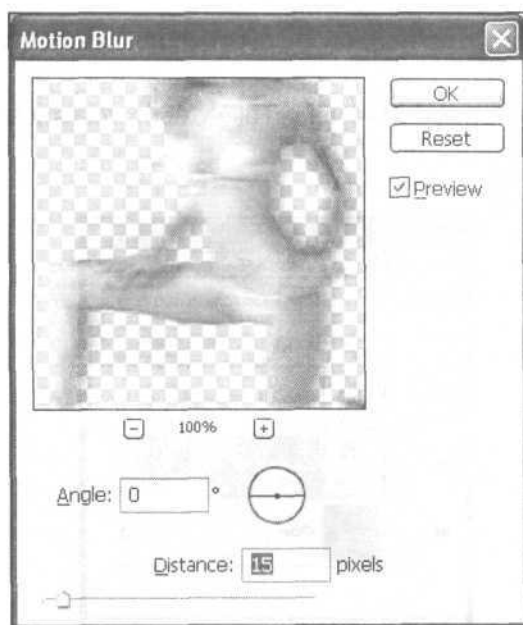


Рис. 34.3. Диалоговое окно **Motion Blur**

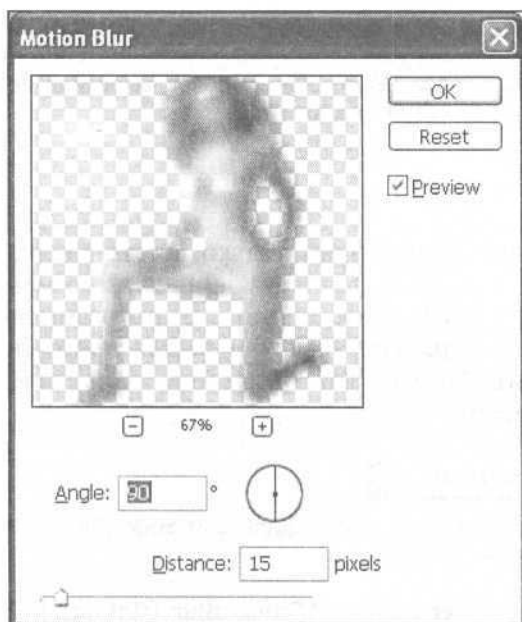


Рис. 34.4. Размытие под другим углом

Делать размытие придется под двумя противоположными углами, иначе все бессмысленно.

Сохраните получившийся PSD-файл. На момент сохранения палитра слоев должна выглядеть, как на рис. 34.5.

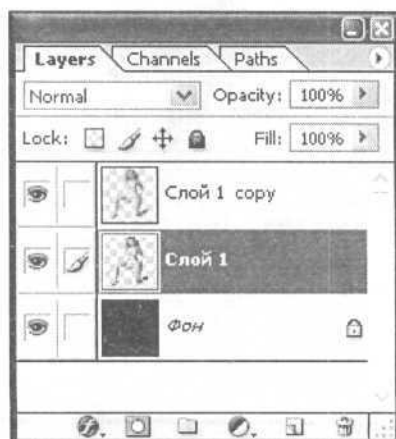


Рис. 34.5. Состояние палитры на момент сохранения файла

Шаг 3

Сейчас вам следует сначала перевести изображение в режим оттенков серого, затем в режим выбранных цветов и, наконец, настроить таблицу цвета. Именно такой путь нужно пройти, чтобы добиться огненного цвета. На самом деле, это на словах выглядит громоздко, на деле все гораздо проще. Выполните команду **Image | Mode | Grayscale** (Изображение | Режим | Оттенки серого), на появившееся сообщение ответьте утвердительно. В нем вам предлагается слить все слои перед конвертированием изображения в другой режим (**Flatten**), отменить (**Cancel**) и не сливать слои (**Don't Flatten**) (рис. 34.6).

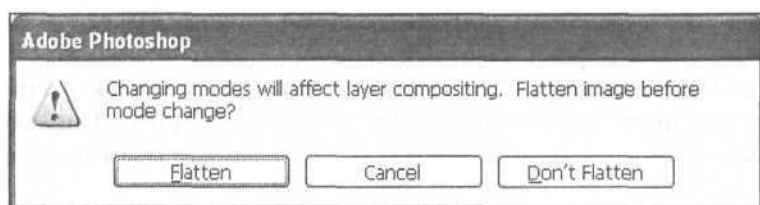


Рис. 34.6. Окно перевода многослойного изображения

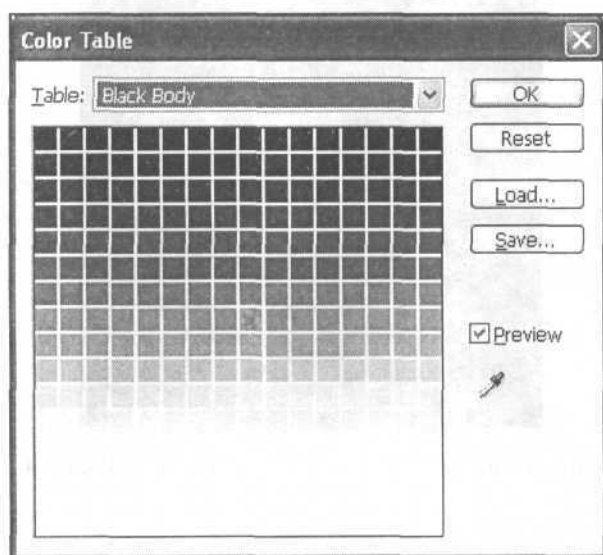


Рис. 34.7. Диалоговое окно Color Table

Теперь конвертируйте изображение в **Indexed Color** (Индексированный цвет) с помощью команды **Image | Mode | Indexed Color** (Изображение | Ре-

жим | Индексированный цвет). Осталось только использовать **Color Table** (Таблица цветов) — **Image | Mode | Color Table** (Изображение | Режим | Таблица цветов) (рис. 34.7). Выберите **Black Body** (Черное тело). **Color Table** (Таблица цветов) работает только в режиме индексированного цвета.

Шаг 4

При изменении режимов слои сливаются. Выполните команду **Image | Mode | RGB Color** (Изображение | Режим | Цвет RGB). Теперь откройте PSD-файл, который вы сохраняли и, удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните по слою с вырезанной фигурой. Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<C> и вставьте (посредством комбинации <Ctrl>+<V>) слой в изображение, с которым вы работаете. Постарайтесь этот слой максимально отцентрировать относительно заднего фона. Для перемещения можно использовать инструмент **Move** (Перемещение). Выделите основной (самый первый снизу) фон, щелкните по нему правой кнопкой мыши, выберите **Duplicate Layer** (Дублировать слой), повторите операцию. Переместите один из дублированных слоев выше вставленного вами (рис. 34.8).



Рис. 34.8. Изображение после выполнения шага 4

Шаг 5

Выберите вставленный слой и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (для свободной трансформации), растяните немного изображение. Как и в случае с созданием крови на изображении выберите инструмент **Smudge**

(Палец) (рис. 34.9). Сделайте активным слой, стоящий перед вновь вставленным, и создайте эффект пламени.

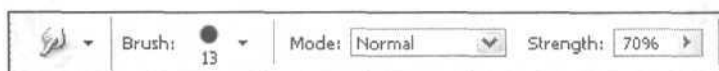


Рис. 34.9. Параметры инструмента **Smudge**

Совет

Для усиления эффекта можно использовать разные размеры кисти.

Шаг 6

Сделайте активным слой, стоящий выше вставленного (просто щелкните по нему на палитре слоев), измените режим смешивания на **Overlay** (Наложение) и установите непрозрачность слоя 70% (рис. 34.10, 34.11). Финальный результат можно посмотреть на рис. CD-34.12.



Рис. 34.10. Расположение слоев



Рис. 34.11. Финальное расположение слоев

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ конвертировать изображение в разные режимы;
- ☐ использовать **Color Table** (Таблица цветов) для создания эффекта огня.

Урок 35



Как получить из фотографии картину

Применение стилей

Шаг 1

Откройте изображение, из которого вы бы хотели сделать картину. Я использовал фотографию здания в японском стиле (рис. 35.1). Сделайте три копии фонового слоя, для этого вам необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши по слою и выбрать пункт **Duplicate Layer** (Дублировать слой) (рис. 35.2).

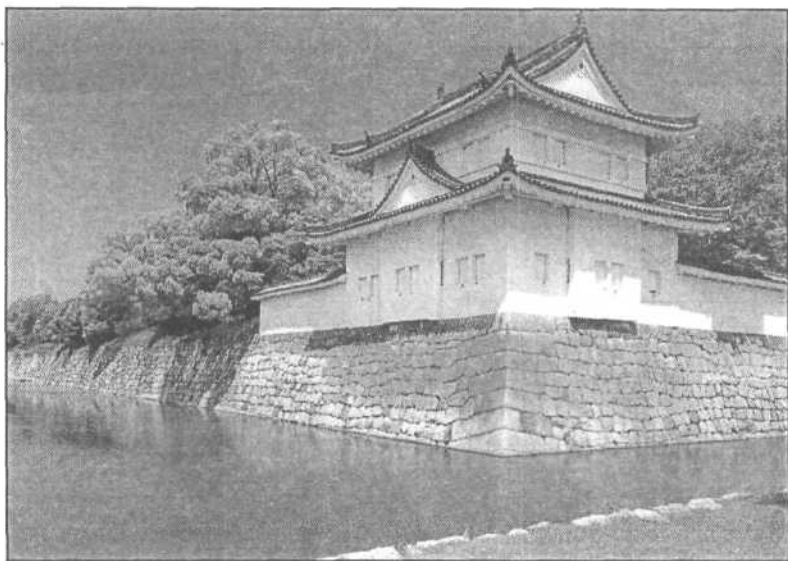


Рис. 35.1. Исходное изображение

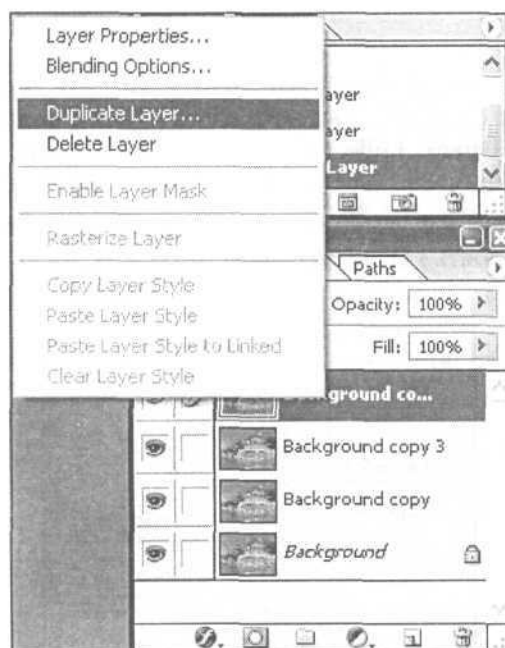


Рис. 35.2. Дублирование слоя

Шаг 2

Сделайте невидимыми два самых верхних слоя (щелчок по пиктограмме глаза) и щелкните по второму снизу слою (рис. 35.3).

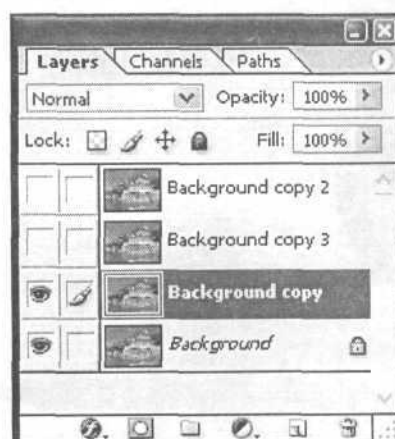


Рис. 35.3. Расположение слоев

Шаг 3

Четыре слоя нужны, чтобы последовательно применить несколько фильтров и созданные эффекты соединить потом в один. Сейчас на первом этапе нужно применить фильтр **Palette Knife** (Палитра ножа). Данный фильтр уменьшает деталь в изображении, чтобы дать эффект тонко окрашенного холста.

Итак, воспользуйтесь им, выполнив команду **Filter | Artistic | Palette Knife** (Фильтр | Артистичность | Палитра ножа) (рис. 35.4, 35.5).



Рис. 35.4. Диалоговое окно фильтра **Palette Knife**



Рис. 35.5. Изображение после применения **Palette Knife**

Шаг 4

Когда вы работаете с несколькими слоями, применяя различные фильтры, то лучше переименовать слои в соответствии с названием фильтров. Для переименования слоя нужно дважды щелкнуть на его названии. Выберите тот слой, к которому вы применили фильтр, и переименуйте его в "Palette_Knife".

Теперь выполните команду **Image | Adjustments | Hue/Saturation** (Изображение | Настройка | Оттенок/Насыщенность) и задайте значения, как на рис. 35.6. Тем самым вы добавите ярких цветов в изображение. Этот шаг очень важен, так как от него зависит натуральность эффекта (рис. CD-35.7).

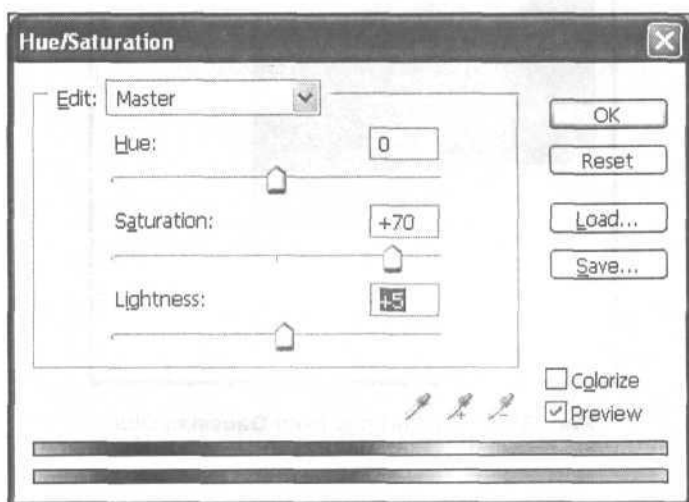


Рис. 35.6. Корректировка Hue/Saturation

Шаг 5

Для небольшого размытия цветов используйте фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу), для этого выполните команду **Filter | Blur | Gaussian Blur** (Фильтр | Размытие | Размытие по Гауссу) и задайте радиус 4 (рис. 35.8).

Шаг 6

Сделайте активным второй слой, который вы дублировали, и переименуйте его в "Dry_Brush". Выполните команду **Filter | Artistic | Dry Brush** (Фильтр |

Артистичность | Сухая кисть) (рис. 35.9, 35.10). Для чего вы будете применять этот фильтр, станет понятным из его определения. Этот фильтр красит грани изображения, используя технику сухой щетки (что-то среднее между маслом и акварельными красками). Фильтр упрощает изображение, уменьшая диапазон цветов в областях общего цвета.



Рис. 35.8. Диалоговое окно **Gaussian Blur**



Рис. 35.9. Параметры инструмента **Dry Brush**



Рис. 35.10. Изображение после применения фильтра **Dry Brush**

Шаг 7

Много раз мы прибегали к помощи фильтров размытия, пользовались почти всеми фильтрами. Не обойтись без них и сейчас. В этом шаге понадобится действие фильтра **Smart Blur** (Сильное пятно) для подчеркивания граней, ведь на любой картине (почти любой) есть рисованные грани. В настройках **Smart Blur** (Сильное пятно) можно задать радиус, определить, как далеко фильтр ищет отличные пиксели.

В данном фильтре можно выбирать способ размытия. Вам важен параметр **Edge Only** (Только грани), чтобы были четко очерчены грани, причем все было черно-белым, для дальнейшего инвертирования (рис. 35.11, 35.12).

Шаг 8

После применения фильтра **Smart Blur** (Сильное пятно) изображение должно выглядеть так: белые линии по черному фону. Теперь необходимо сделать инверсию (выполнив комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<I>). Честно говоря, пока похоже на дом после пожара, но это явление временное (рис. 35.13).

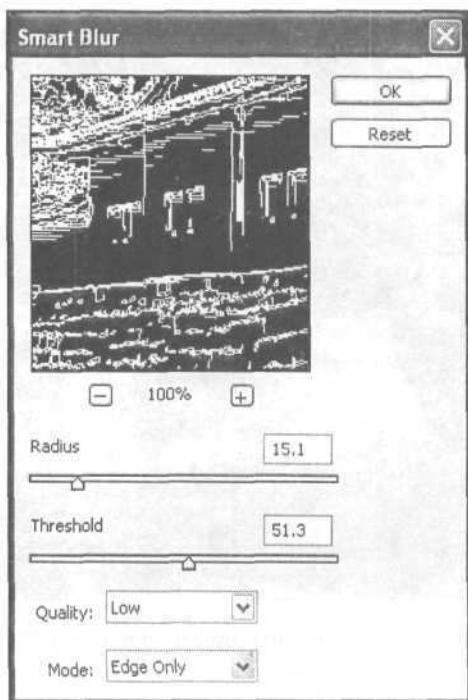


Рис. 35.11. Диалоговое окно **Smart Blur**

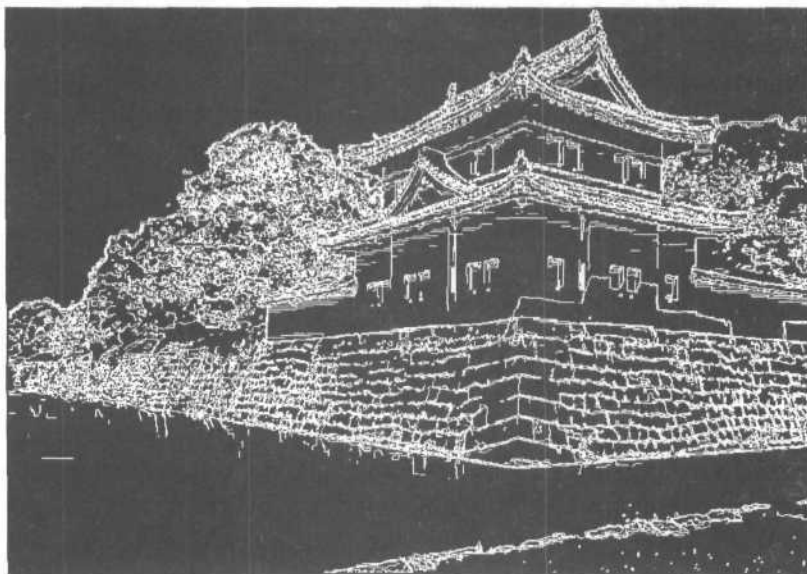


Рис. 35.12. Результат применения **Smart Blur**

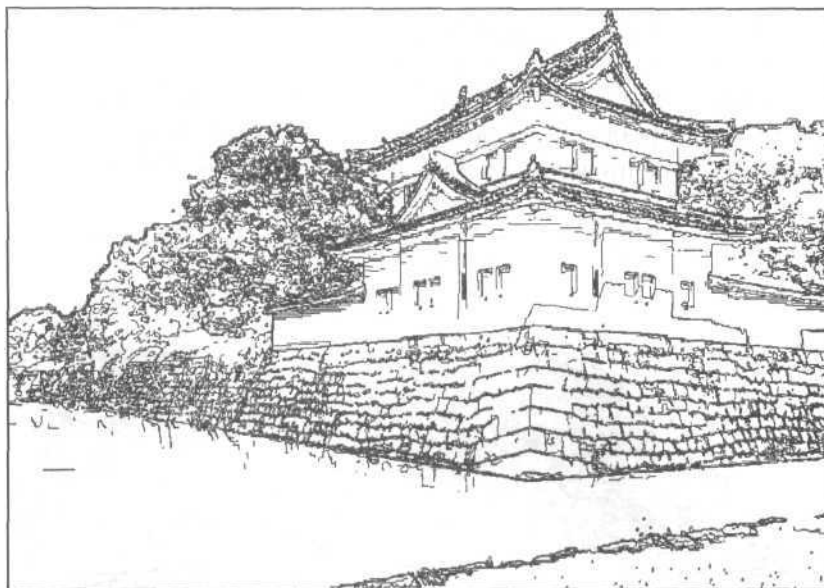
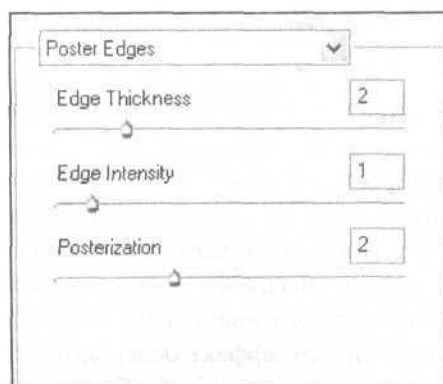


Рис. 35.13. Результат инвертирования

Шаг 9

Если вы считаете, что эффект рисунка должен быть более сильным, то примените фильтр **Poster Edges**, выполнив команду **Filter | Artistic | Poster Edges** (Фильтр | Артистичность | Грани эмблемы).

Рис. 35.14. Параметры фильтра **Poster Edges**

Фильтр **Poster Edges** (Грани эмблемы) уменьшает число цветов на изображении и схематизирует их согласно установленным опциям. А также находит грани изображения и рисует черные строки на них. Большие широкие области изображения образа имеют простой оттенок, в то время как темные детали распределены по всему изображению (рис. 35.14, 35.15).

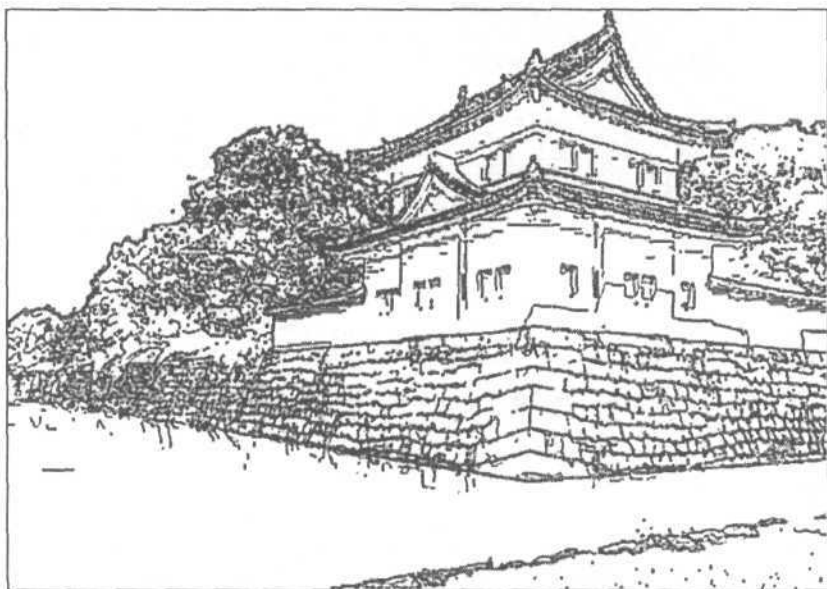
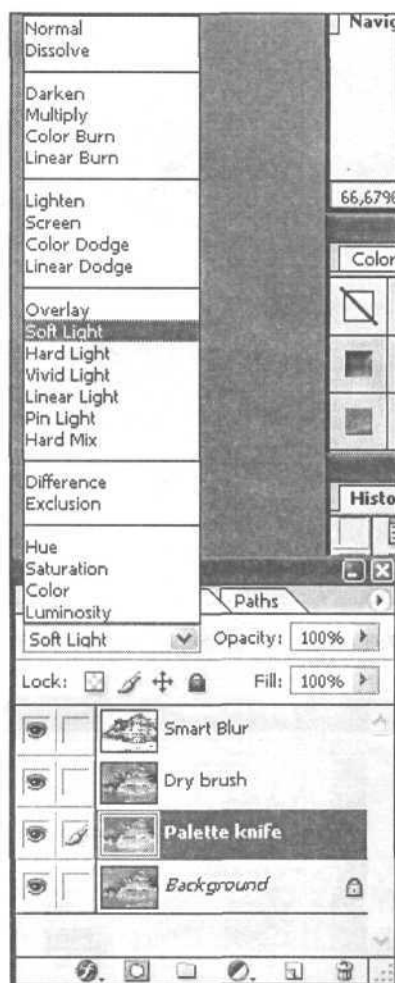


Рис. 35.15. Изображение после применения фильтра **Poster Edges**

Шаг 10

Теперь необходимо поменять у всех слоев **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Soft Light** (Мягкий цвет). Данный режим смешивания затемняет или освещает цвета в зависимости от имеющихся. Эффект подобен расплывчатому диффузному сиянию в центре изображения. Базовый цвет осветляется, если цвет рисования или слоя смешивания светлый. Если цвет рисования или слоя смешивания темный, базовый цвет затемняется. При этом сохраняются значения яркости базового цвета. При использовании этого режима создается мягкий, едва уловимый эффект освещения. Закрашивание чистым черным или чистым белым дает отчетливую более темную или более светлую область, но никогда не дает абсолютно черный или белый цвет (рис. 35.16, 35.17).

Рис. 35.16. Изменение опций смешивания на **Soft Light**

Шаг 11

Картины рисуют на холстах, примените аналогичный эффект к вашему изображению. Для этой цели наиболее подходит фильтр **Texturizer** (Текстуризатор). Выполните этот фильтр на самом первом слое (рис. 35.18).

Шаг 12

Все картины рано или поздно помещают в рамы. Создайте новый слой и расположите его выше предыдущих (рис. 35.19).



Рис. 35.17. Результат преобразования фото в картину

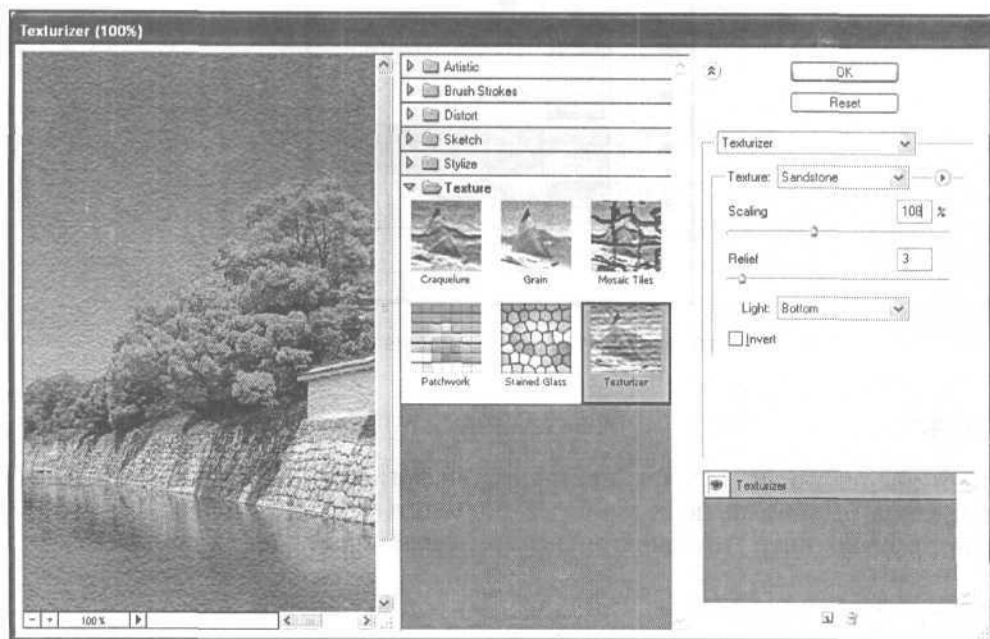


Рис. 35.18. Применения фильтра **Texturizer** для создания эффекта холста



Рис. 35.19. Расположение нового слоя выше остальных

Шаг 13

Выполните команду **Edit | Stroke** (Редактирование | Обводка) (рис. 35.20, 35.21). Оптимальной толщиной линии будет 15.

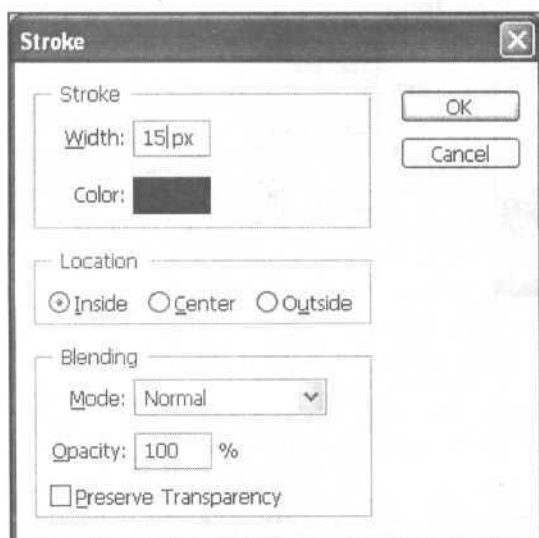


Рис. 35.20. Диалоговое окно **Stroke**

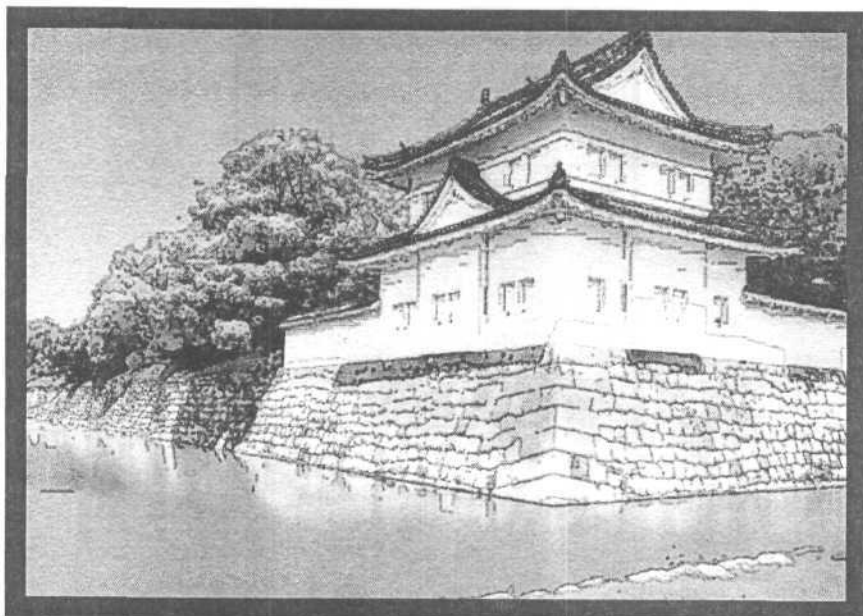
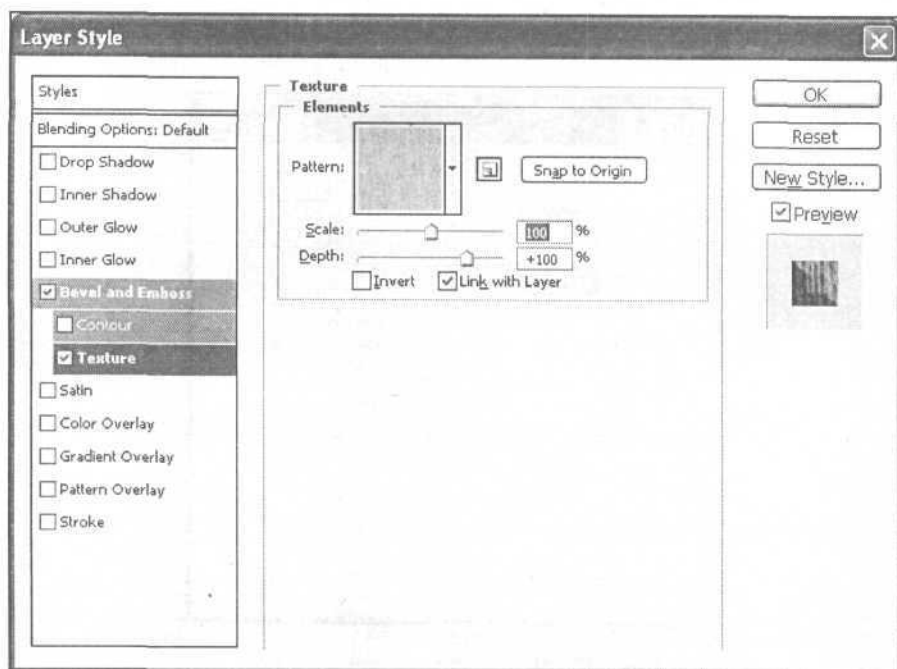


Рис. 35.21. Результат обводки

Рис. 35.22. Изменение параметров **Bevel and Emboss**

Шаг 14

Теперь примените стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) к слою с рамкой. Обратите внимание на текстуру для узора рамки (рис. 35.22). Финальный результат можно посмотреть на рис. 35.23.



Рис. 35.23. Финальный результат

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ применять фильтр **Palette Knife** (Палитра ножа);
- ☐ применять фильтр **Dry Brush** (Сухая кисть);
- ☐ применять фильтр **Smart Blur** (Сильное пятно).

Урок 36



Скрытое изображение

Данный эффект очень специфичен. Он используется только в Интернете, но сам по себе является оригинальным решением. Дело в том, что в Интернете для путешествия используются браузеры. По статистике, 97% пользователей используют Internet Explorer, а у него есть одна интересная особенность. При нажатии <Ctrl>+<A> (для выделения всех областей) он накладывает мелкую синюю сеточку диаметром клетки в один пиксел. Используя это приятное свойство, можно в одно изображение встраивать другое, и последнее будет видно только при нажатии <Ctrl>+<A> (или выделении фотографии в Internet Explorer).

Дублирование слоев

Шаг 1

Найдите два изображения и сделайте их одинакового размера. Определитесь, какое из двух вы будете скрывать, другое будет фоном (рис. 36.1, 36.2).



Рис. 36.1. Фоновое изображение



Рис. 36.2. Скрываемое изображение

Шаг 2

Для начала нужно переместить скрываемое изображение на отдельный слой. На данный момент у вас два открытых изображения в Photoshop, причем оба заблокированы. Перейдите к скрываемому изображению, выберите инструмент **Rectangle Marquee** (Прямоугольное выделение). Выполните комбинацию клавиш **<Ctrl>+<A>**, затем **<Ctrl>+<X>**. Закройте окно скрываемого документа, оно вам больше не понадобится.

Шаг 3

Перейдите к фоновому изображению и создайте новый слой. Теперь выполните комбинацию клавиш **<Ctrl>+<V>**.

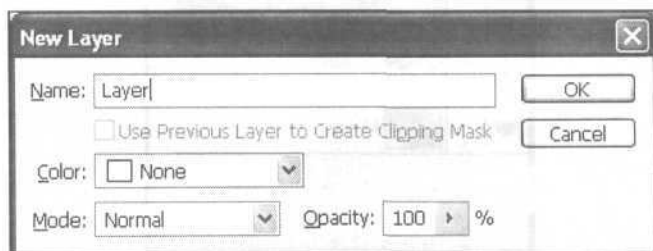


Рис. 36.3. Диалоговое окно после двойного щелчка по заблокированному слою

Разблокируйте основной слой, для этого дважды щелкните по нему, — появится окно переименования слоя (рис. 36.3), наберите "Layer", нажмите **ОК** и переместите его выше вновь вставленного. Переименуйте скрываемое изображение в "0" (рис. 36.4).

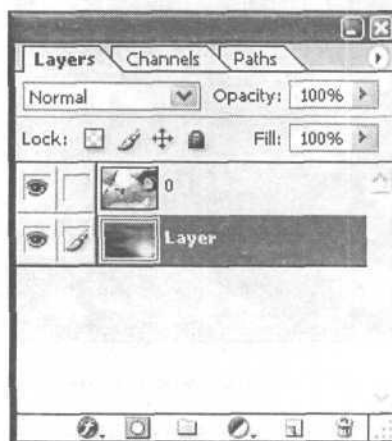


Рис. 36.4. Расположение слоев (шаг 3)

Шаг 4

Скрываемый слой нужно дублировать, так как вы будете применять на нем эффекты. Дублируйте слой "0", щелкнув по нему правой кнопкой мыши и выбрав пункт **Duplicate Layer** (Дублировать слой). Переименуйте его в "0 копия" (рис. 36.5).

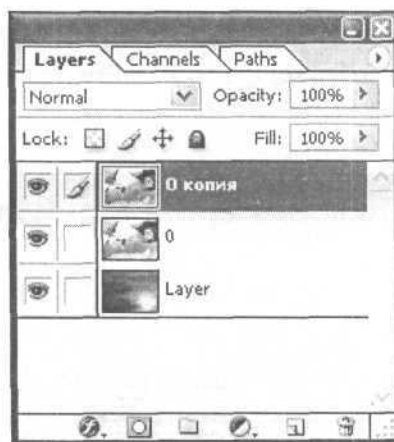


Рис. 36.5. Слой "0 копия"

Шаг 5

Сделайте активным слой "0". Теперь выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<I> для инвертирования цветов (рис. 36.6). Так как Internet Explorer накладывает сетку синего цвета, а при инвертировании на изображении будет преобладание аналогичных оттенков.



Рис. 36.6. Инвертированное изображение

Шаг 6

Теперь необходимо сделать сетку. Создайте новое изображение с прозрачным слоем размером 2×2 и, используя инструмент **Pencil** (Карандаш) с размером кисти 1, нарисуйте два расположенных по диагонали квадрата (рис. 36.7, 36.8).

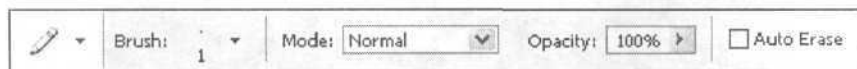


Рис. 36.7. Параметры инструмента **Pencil**



Рис. 36.8. Два квадрата по диагонали

Шаг 7

Выполните команду **Edit | Define Pattern** (Редактирование | Определить образец). Этот шаг тоже необходим, так как далее придется заполнить сеточкой соответствующий слой.

Шаг 8

Создайте новый слой так, чтобы он располагался выше слоя "0 копия", но ниже фона "Layer".

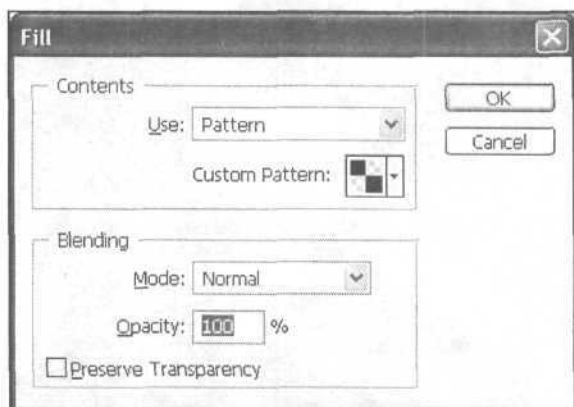


Рис. 36.9. Диалоговое окно Fill



Рис. 36.10. Изображение после наложения сетки

Теперь проверьте, чтобы новый слой был активен, и, выполнив команду **Edit | Fill** (Редактировать | Заполнить), выберите образец из списка (рис. 36.9, 36.10).

Шаг 9

Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните по слою с образцом (самый верхний), произойдет выделение. Теперь щелкните по слою "0 копия". Нажмите клавишу <Delete>, затем <Ctrl>+<D>. Тем самым вы удалите с цветного слоя пиксели, которые определила загруженным выделением сетка (рис. 36.11).

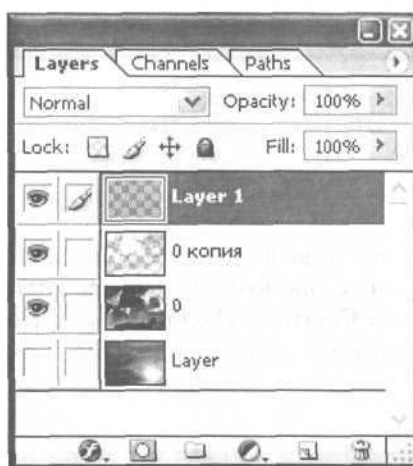


Рис. 36.11. Расположение слоев

Шаг 10

Сделайте невидимым слой с образцом, для этого щелкните слева от слоя по пиктограмме глаза. Переместите слой с основным фоном выше слоя "0 копия". Задайте непрозрачность слоя **Opacity** в пределах от 2 до 50% (рис. 36.12). Результат виден на CD-36.13.

Примечание

Непрозрачность изменяется в соответствии с цветами на изображении, поэтому значения могут отличаться.

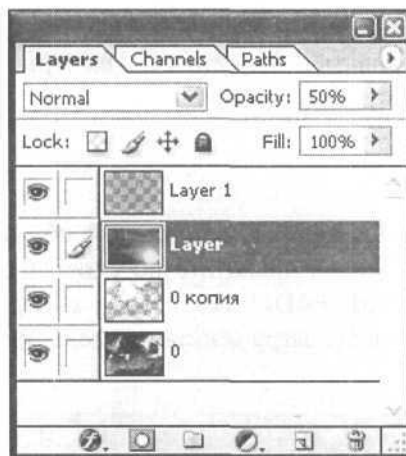


Рис. 36.12. Расположение слоев (шаг 10)

Шаг 11

Прейдите на слой "0 копия" и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<E>. Сделайте активным слой с фоном. Теперь выполните команду **Image | Adjustments | Brightness and Contrast** (Изображение | Корректировка | Яркость и контраст). Изображение надо осветлить, чтобы скрытая картинка была не так заметна (рис. 36.14).

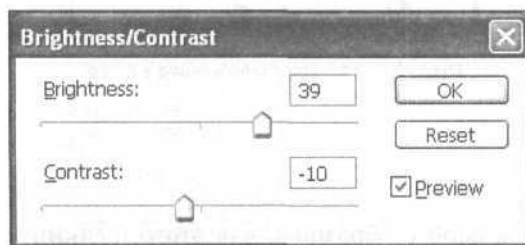


Рис. 36.14. Настройка яркости и контрастности изображения

Шаг 12

Удалите слой с образцом, он больше не понадобится (рис. 36.15). Задайте непрозрачность слоя так, чтобы скрытое изображение было видно лишь вооруженным взглядом опытного специалиста (рис. 36.16). Результат вы увидите на рис. CD-36.17.

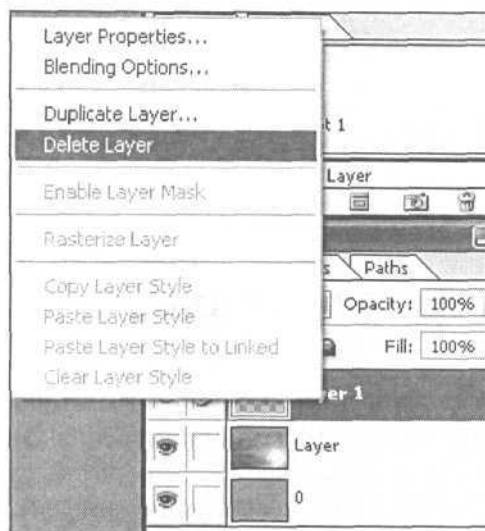


Рис. 36.15. Удаление слоя с образцом



Рис. 36.16. Изменяем непрозрачность слоя с фоном

Теперь все. Результат работы можно посмотреть при помощи Internet Explorer.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ использовать инструмент **Pencil** (Карандаш);
- ☐ инвертировать цвета.

Урок 37



Подделка фотографий

С развитием цифровых технологий появилась возможность гибкого и удобного монтажа. Помимо практического применения данной технологии в производственных целях, подделка фотографии также служит хорошим развлечением, которым вы сможете в дальнейшем забавлять друзей.

Инструмент *Magnetic Lasso*

Шаг 1

Откройте два изображения: с лицом, которое вы хотите поместить на другое тело, и само тело. В качестве примера я решил взять фотографии 1 на рис. 37.1 (ее лицом будет заменено другое лицо) и 2 на рис. 37.2, где будет производиться замена лица.



Рис. 37.1. Фото 1



Рис. 37.2. Фото 2

Прежде всего нужно вырезать лицо. Поэтому выберите инструмент **Magnetic Lasso** (Магнитное лассо), нажав клавишу <M>. Сделать это лучше аккуратно (рис. 37.3).



Рис. 37.3. Результат выделения инструментом **Magnetic lasso**

Шаг 2

Выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<C> для копирования в буфер обмена выделенной части. Перейдите на изображение с телом и выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<V>. Должно появиться на новом слое лицо. Теперь нужно переместить его на место лица второго фото, сделать это нужно инструментом перемещения **Move Tool**, который вызывается нажатием клавиши <V> (рис. 37.4).



Рис. 37.4. Лицо после его перемещения на другое тело

Шаг 3

Нетрудно догадаться, что на этом подделка не закончилась. Лицо пока расположено криво, цвет выбивается. Находясь на слое, который вы вставили, выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<T>, чтобы можно было производить свободную трансформацию. Его можно сжимать, растягивать и поворачивать. На рис. 37.5 можно заметить искажение, это явление нормальное в процессе поворота, после подтверждения ваших трансформаций нажатием

<Enter> искажения пропадут. Поверните голову слегка влево, чтобы максимально закрыть предыдущее лицо.

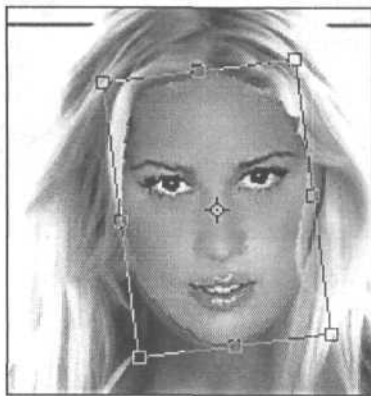


Рис. 37.5. Искажение лица в период трансформации

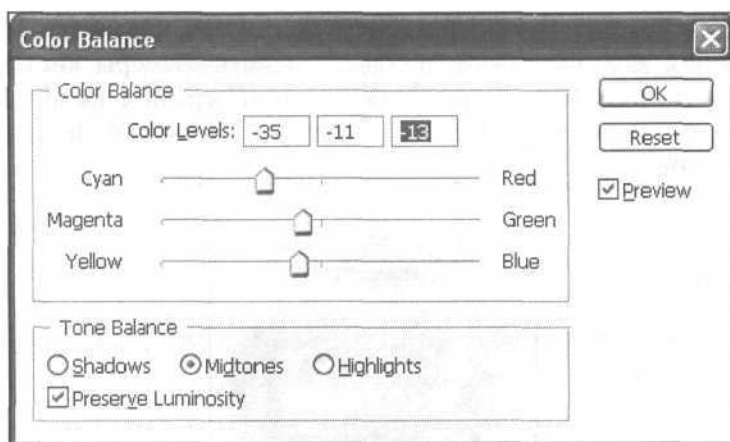
Шаг 4

Теперь нужно придать лицу более естественный относительно тела цвет кожи. Некрасиво смотрится красное лицо на загорелом теле или белое лицо на темном. Его можно изменить двумя способами:

- ☐ используя инструмент **Color Replacement** (Заменитель цвета) — выбрав участок на теле, цвет которого вам кажется более естественным, удерживая клавишу <Alt>, щелкните в нужной точке, затем левой кнопкой мыши закрасьте все участки лица, кроме губ и глаз. Наибольшей реалистичности распределения оттенков можно добиться, используя цвета исходного изображения, когда цвет используется на том же участке, но уже замененного изображения;
- ☐ используя коррективку цветов — выполните команду **Image | Adjustments | Color Balance** (Изображение | Настройка | Баланс цвета) и задайте значения, как на рис. 37.6.

Примечание

Значения диалогового окна **Color Balance** (Баланс цвета) задаются в соответствии с цветовым распределением относительно выбранного элемента, если на используемой вами фотографии преобладают оттенки цвета 975639, то можно использовать значения рис. 37.6, если другие, то вам придется экспериментировать.

Рис. 37.6. Диалоговое окно **Color Balance**

Так же, при помощи инструмента стирания (**Eraser**), удалите некоторые неровности и, используя **Move Tool**, слегка сдвиньте лицо при необходимости (рис. 37.7).



Рис. 37.7. Изображение после выполнения шага 4

Шаг 5

Композиция будет считаться завершенной, если вы отобразите на вставляемом лице волосы. Проблема здесь в том, что лицо перекрывает волосы, а наугад водить ластиком — дело неблагодарное, поэтому измените непрозрачность слоя **Opacity** (слой с лицом) на 55%, и вы сможете увидеть волосы, не теряя из вида лицо, на котором они будут находиться. Локоны прорисовывать, а точнее стирать лишние участки на вставленном слое, нужно

инструментом **Eraser** (Ластик) (можно использовать клавишу <E>), в процессе стирания вам, возможно, придется менять размеры кисти для тонкой работы. На рис. 37.8 показана уже готовая версия с непрозрачностью 55. Чтобы сделать вставленное лицо видимым, измените непрозрачность **Opacity** до 100%.



Рис. 37.8. Изображение после изменения непрозрачности

Шаг 6

Плохо смотрится затемнение в правом нижнем углу лица, такое при подделке встречается довольно часто, избавиться от этого можно при помощи инструмента клонирования **Clone Stamp**, который вызывается нажатием клавиши <S>. Сделайте активным инструмент **Clone Stamp**, удерживая клавишу <Alt>, щелкните вблизи темного участка, но не по темной части, а затем левой кнопкой мыши проведите в нужных местах. Лучше, чтобы участок, который вы взяли как образец клонирования, находился близко от места, где вы хотите применить данный эффект, потому что при перемещении кисти по изображению двигается и участок образца клонирования.

Конечно, пока работа выглядит грубо, поэтому сделайте активным инструмент размытия **Blur** (клавиша) и проведите им по клонированным участкам. Теперь дефект снят. Можно провести дополнительную корректировку цветопередачи лица. Можно убрать яркость у лица, и цвет кожи станет таким же загорелым, как и тело. В принципе, предыдущий вариант тоже приемлем, потому что такой эффект на фото не редкость, когда лицо выглядит светлее тела; опять же, тут все строго индивидуально. Но после этих операций все должно получиться (рис. 37.9, 37.10).

Существует еще один способ корректировки цветов — кривые **Curves**. Это очень гибкое средство для тонкой настройки тона и цвета изображения. В диалоговом окне, потянув кривую вверх, вы осветлите изображение, вниз — затемните его.

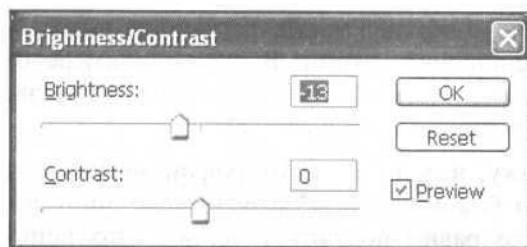
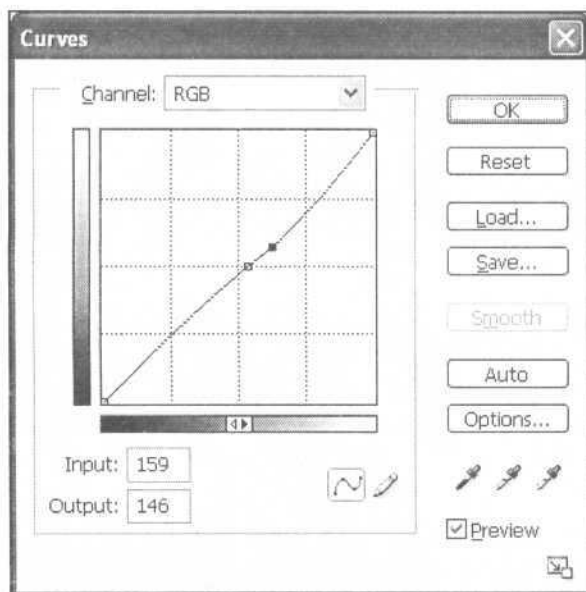
Рис. 37.9. Диалоговое окно **Brightness/Contrast**

Рис. 37.10. Изображение после подделки

Рис. 37.11. Диалоговое окно **Curves**

Перемещение линии в верхней части регулирует яркость, в средней — средние тона, в основании — тени. В нашем примере были использованы параметры, как на рис. 37.11. Таким образом вы слегка затемните изображение для придания естественного цвета телу.

Подводя итог, скажу, что не все фотографии можно подделать, например, если человек стоит боком. Если вставлять худое лицо вместо полного, то в конечном итоге все равно получится полное, что испортит весь эффект. Старайтесь делать подборку фото, которые бы смотрелись реалистичней. Существует, как минимум, два подхода при подделке фото, я показал вам тот, которым пользуюсь сам, а уж следовать ему или нет, решать вам.

Что нового мы узнали

В этом уроке мы научились:

- ☐ использовать инструмент клонирования **Clone Stamp** (Печать клона);
- ☐ применять инструмент размытия **Blur** на теле;
- ☐ использовать **Curves** (Кривые).

Урок 38



Коллаж

Данный урок является последним в этой книге. Для начала давайте ознакомимся с понятием "коллаж". Это прием в изобразительном искусстве, он заключается в наклеивании на какую-либо основу материалов, отличающихся от нее по цвету и фактуре, или произведение, выполненное в этой технике.

Прежде чем начинать создавать коллаж, определитесь с сюжетом. Коллажи условно делятся на две группы: "веселые" и "смысловые". А точнее, кто что хочет, то и делает: может быть, вы вообще придумаете веселый смысловой коллаж. Итак, определитесь с направленностью, далее переходите к поиску материала, реально оцените свои возможности. Если вы не можете нарисовать, к примеру, крылья, то найдите подходящий вариант из уже сделанных кем-то другим.

В этом уроке я покажу вам порядок действий при создании коллажа и какие средства были использованы для достижения результата.

Веселый коллаж

Шаг 1

Для создания веселого коллажа нужен необычный сюжет. Пусть основным изображением будет апельсин.



Рис. 38.1. Изображение апельсина

В этом случае оптимальным вариантом для продолжения сюжета будет изображение человеческого лица. Для начала откройте фотографию фрукта и внимательно посмотрите на него (рис. 38.1).

На такой апельсин нужно крупное лицо. Найдите подходящее изображение, например, фотография на рис. 38.2.



Рис. 38.2. Крупное лицо

Шаг 2

Теперь надо вырезать лицо и поместить его на апельсин. Напомню вам, что делается это инструментом **Magnetic Lasso** (Магнитное лассо). После вставки у вас появятся два слоя — с апельсином и с лицом, которые пока не сочетаются в цветах друг с другом. Более того, размеры и положение лица и апельсина могут не совпадать (рис. 38.3).



Рис. 38.3. Результат вставки

Шаг 3

Уменьшите пропорции слоя с лицом, сделав его активным и выполнив комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> для свободной трансформации (рис. 38.4).



Рис. 38.4. Результат трансформации

Шаг 4

Сейчас вам необходимо решить основную проблему — цвета лица. Как быть? Создать дополнительный слой и залить его оранжевым по контуру? Или перекрасить, как в случае с колоризацией черно-белого фото? Можно и так. Но есть способ проще — изменение режима смешивания. Путем экспериментов легко обнаружить, что режим **Hard Light** (Жесткий свет) дает оранжевые оттенки (рис. 38.5, 38.6).

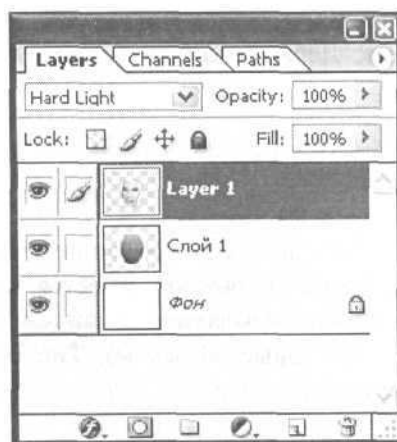


Рис. 38.5. Изменение опций смешивания на **Hard Light**



Рис. 38.6. Результат изменения опций смешивания

Шаг 5

Теперь надо вписать лицо в апельсин, для этого лучше использовать **Smudge** (Палец). Задайте небольшой размер кисти с размытием по краям, установите **Strength** (Сила) равным 50%, чтобы эффект получился гладким (рис. 38.7). Результат на рис. CD-38.8.



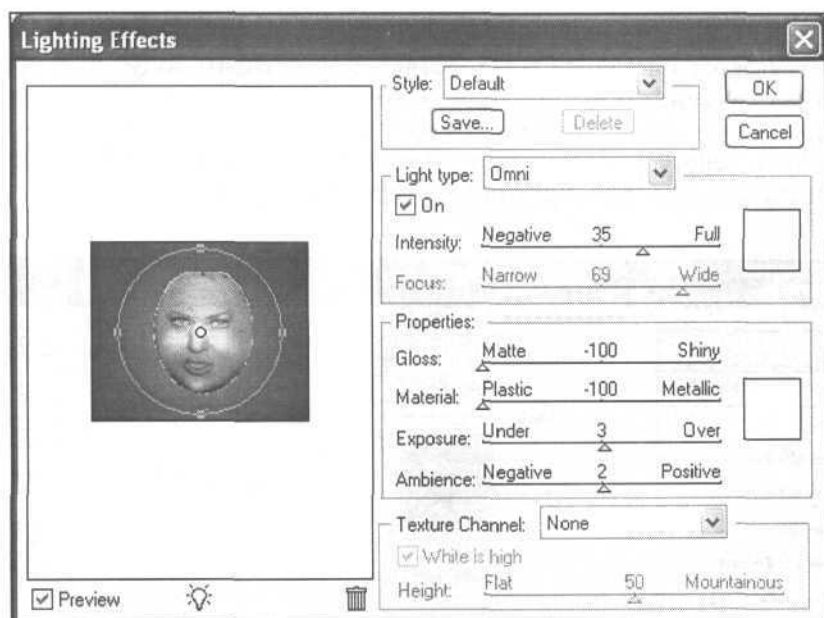
Рис. 38.7. Параметры инструмента **Smudge**

Шаг 6

Добавьте некоторый блеск. Делать это нужно инструментом **Dodge** (Уловка) (рис. CD-38.9).

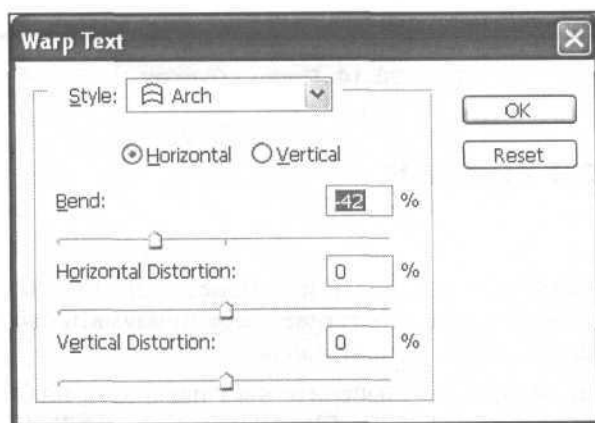
Шаг 7


В создании апельсина вы подошли к завершающей части. Его нужно как-то осветить, для таких случаев в Photoshop имеется фильтр **Lighting Effects** (Световые эффекты), который вызывается командой **Filter | Render | Lighting Effects** (Фильтр | Рендер | Световые эффекты). Тип освещения использован **Omni** (Ровный круг), для самой подсветки выбран желтый цвет (рис. 38.10 и итог на рис. CD-38.11).

Рис. 38.10. Диалоговое окно фильтра **Lighting Effects**

Шаг 8

То, что вы сделали апельсин, уже можно назвать веселым коллажем, но можно добиться большего. Добавьте текст на изображение и примените к нему одно из форматирований **Warp Text** (Вздутый текст).

Рис. 38.12. Диалоговое окно **Warp Text**

Напомню вам, что это дополнительная опция инструмента **Type** (Текст), которая вызывается кнопкой **Create Warped Text** (Создать вздутый текст)  (рис. 38.12), изменив его цвет (рис. CD-38.13). Потом к самому первому слою примените стиль **Pattern Overlay** (Наложение образца) (рис. 38.14). Используйте текстуру с листьями. Примените **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) для красоты (рис. CD-38.15 и рис. CD-38.16).

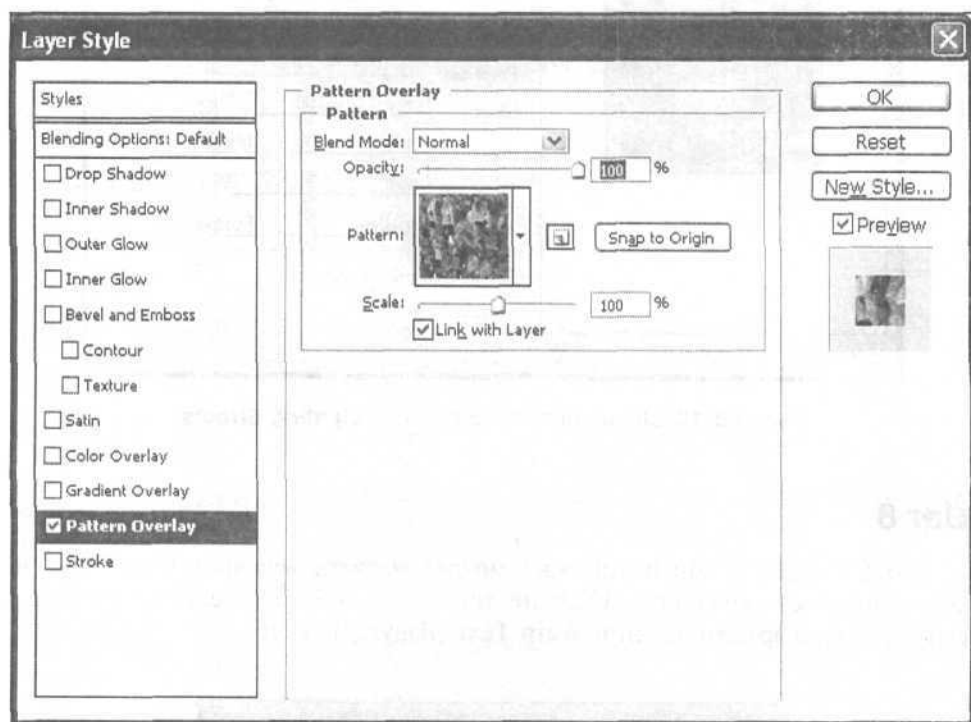


Рис. 38.14. Pattern Overlay

Смысловой коллаж

Шаг 1

Если с первым вариантом все более или менее понятно, то со смысловыми коллажами дела обстоят иначе. Труднее всего придумать сюжет и найти материал. Останавливаемся на варианте неба.

Создайте новое изображение. Выберите цвет переднего плана 9EC2E, а заднего FFFFFFF. Примените фильтр **Clouds** (Облака) — **Filter | Render | Clouds** (Фильтр | Рендер | Облака) (рис. CD-38.17).

Шаг 2

Можно воспользоваться изображением на рис. 38.18. После того как вы вставите это изображение, вы можете его свободно увеличивать в размерах. Дело в том, что лицо будет почти прозрачное, и дефекты растра не будут заметны. После вставки инструментом **Color Replacement** (Заменитель цвета) добавьте синие оттенки, можно установить **Opacity** (Непрозрачность) 7% (рис. 38.19 и рис. CD-38.20).

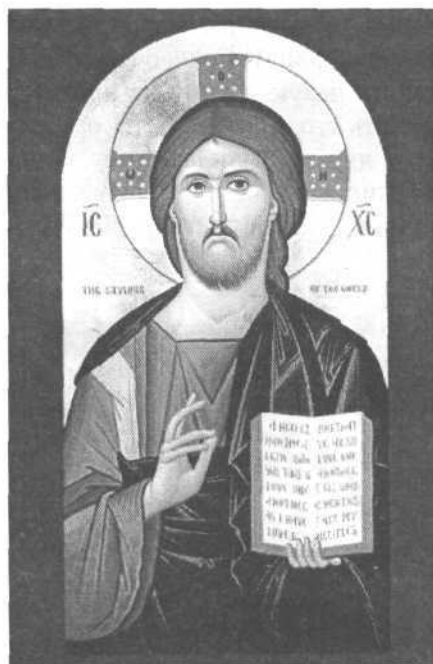


Рис. 38.18. Изображение для коллажа

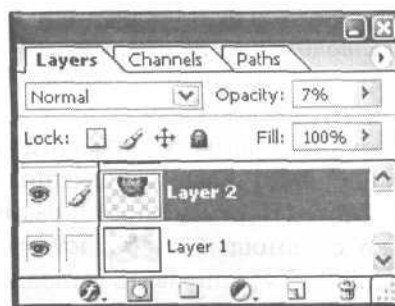


Рис. 38.19. Изменение непрозрачности слоя

Шаг 3

Картина будет неполной, если вы не добавите фотографию храма. Для того чтобы фото не выглядело грубо, лучше применить эффект слияния двух фотографий, он особенно хорошо смотрится при помещении объекта в нижнюю часть изображения (рис. CD-38.21).

Шаг 4

До этого мы все время обходили стороной такой инструмент, как **Background Eraser** (Стиратель фона). Сейчас самое время им воспользоваться для того, чтобы оставить целую группу на прозрачном фоне, а затем загрузить выделение, вырезать его и вставить на рабочем изображении. Здесь не важно, чтобы лица у людей были заметны, как раз наоборот. После вставки лучше трансформировать методом перспективы, чтобы создавался эффект трансформации (рис. 38.22 и рис. CD-38.23).



Рис. 38.22. Люди

Шаг 5

Зло всегда противостоит добру. Для иллюстрации необходимо найти изображение с вампиром, дьяволом или любым другим символом зла, инструментом **Lasso** (Лассо) создать выделение, выполнить команду **Edit | Cut** (Редактирование | Вырезать), нажать клавиатурное сочетание <Ctrl>+<F4> для закрытия активного окна в программе, перейти на изображение с коллажем, выполнить команду **Edit | Paste** (Редактировать | Вставить), после чего выбрать инструмент **Move** (Перемещение) и разместить объект в центре коллажа. Осталось только с помощью свободной трансформации, которая вызывается нажатием <Ctrl>+<T>, направить взгляд в сторону людей.

Цвет и непрозрачность в таких изображениях лучше изменять, чтобы не было яркого контраста (рис. 38.24 и результат на рис. CD-38.25).



Рис. 38.24. Изображение зла

Шаг 6

Используем инструмент **Line** (Линия) с параметрами, как на рис. 38.26. А затем вырежем изображение моста (рис. CD-38.27—CD-38.29).

Рис. 38.26. Параметры инструмента **Line**

Шаг 7

Остались последние смысловые штрихи. Необязательно использовать другую группу людей, можно скопировать тех же самых, достаточно отразить их горизонтально и сделать трансформацию. Эффект слияния двух фотографий и здесь был применен (рис. CD-38.30).

Шаг 8

Возьмите фотографию молнии (рис. 38.31) и вставьте ее изображение в коллаж, после чего уберите инструментом **Eraser** (Ластик) лишние участки, а инструментом **Blur** (Размытие) сгладьте все неровные и выбивающиеся по цвету участки. И все, коллаж готов (рис. ЦВ-38.32).



Рис. 38.31. Молния



ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1



Таблица горячих клавиш

Название	Перевод	Горячие клавиши
Выделение		
Add Selection	Добавить к выделению	<Shift>+
Clone Selection	Клонирование выделения	<Alt>+
Intersect Selection	Пересечение выделений	<Shift>+<Alt>+
Inverse	Инвертировать	<Shift>+<Ctrl>+<I>
Paste Image to Selection	Вставить изображение в выделение	<Ctrl>+<Shift>+<V>
Paste Image to Unselect	Вставить изображение позади выделения	<Ctrl>+<Shift>+<Alt>+<V>
Select All	Выделить все	<Ctrl>+<A>
Select None	Отменить выделение	<Ctrl>+<D>
Show/Hide Extras	Включить/Выключить видимость вспомогательных линий	<Ctrl>+<H>
Вызов палитр		
Actions	Операции	<F9>
Color	Цвет	<F6>
Info	Инфо	<F8>
Layers	Слои	<F7>
Show/Hide Palettes	Показать/Скрыть палитры	<Tab>

(продолжение)

Название	Перевод	Горячие клавиши
Корректирующие опции		
Auto Levels	Автоматическая коррекция уровней	<Ctrl>+<Shift>+<L>
Color Balance	Цветовой баланс	<Ctrl>+
Curves	Кривые	<Ctrl>+<M>
Hue/Saturation	Оттенок/Насыщенность	<Ctrl>+<U>
Inverse	Инвертировать	<Ctrl>+<I>
Levels	Уровни	<Ctrl>+<L>
Операции с палитрами инструментов		
Airbrush	Аэрограф	<Shift>+<J>
Blur/Sharpen/Smudge	Размытие/Резкость/Палец	<Shift>+<R>
Crop	Кадрирование	<Shift>+<C>
Dodge/Burn/Sponge	Осветлитель/Затемнитель/Губка	<Shift>+<O>
Eraser	Ластик	<Shift>+<E>
Eyedropper/Color Sampler/Measure	Пипетка/Выбор цвета/Линейка	<Shift>+<I>
Gradient/Paint Bucket	Градиент/Заливка	<Shift>+<G>
Hand	Рука	<Shift>+<H>
History Brush	Восстанавливающая кисть	<Shift>+<Y>
Jump to Image Ready	Переход в Image Ready ¹	<Ctrl>+<Shift>+<M>
Lasso	Лассо	<Shift>+<L>
Magic Wand	Волшебная палочка	<Shift>+<W>
Marquee	Выделение	<Shift>+<M>
Move	Перемещение	<Shift>+<V>
Notes	Комментарии	<Shift>+<N>
Brush/Pencil	Кисть/Карандаш	<Shift>+

¹ Image Ready поставляется вместе с Photoshop, служит для подготовки изображений к публикации в Интернете.

(продолжение)

Название	Перевод	Горячие клавиши
Операции с палитрами инструментов		
Path Component Selection/Direct Selection	Перемещение/Модификация фигур	<Shift>+<A>
Pen	Ручка	<Shift>+<P>
Quick Mask	Быстрая маска	<Shift>+<Q>
Screen	Осветление	<Shift>+<F>
Shapes	Фигуры	<Shift>+<U>
Slice	Фрагмент	<Shift>+<K>
Stamp	Штамп	<Shift>+<S>
Type	Текст	<Shift>+<T>
Zoom	Масштабирование	<Shift>+<Z>
Save for Web	Сохранить в Интернете	<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<S>
Операции со слоями		
Bring Forward	Переместить на один слой вверх	<Ctrl>+<J>
Bring to Front	Переместить слой наверх	<Shift>+<Ctrl>+<J>
Duplicate Layer	Дублировать слой	<Ctrl>+<J>
Layer via Copy	Слой через копирование	<Ctrl>+<J>
Layer via Cut	Слой через вырезание	<Shift>+<Ctrl>+<J>
Merge Down	Объединить с предыдущим	<Ctrl>+<E>
Merge Visible	Объединить видимые слои	<Ctrl>+<Shift>+<E>
New	Новый	<Shift>+<Ctrl>+<N>
Send Backward	Переместить на один слой вниз	<Ctrl>+<J>
Операции с файлами		
Close	Заккрыть	<Ctrl>+<W>
New	Новый	<Ctrl>+<N>
Open	Открыть	<Ctrl>+<O>
Open as	Открыть как	<Ctrl>+<O>

(окончание)

Название	Перевод	Горячие клавиши
Операции с файлами		
Print	Печать	<Ctrl>+<P>
Save	Сохранить	<Ctrl>+<S>
Save as	Сохранить как	<Shift>+<Ctrl>+<S>
Send to Back	Переместить вниз	<Shift>+<Ctrl>+<[>
Прочее		
Copy	Копировать	<Ctrl>+<C>
Cut	Вырезать	<Ctrl>+<X>
Exit	Выход	<Ctrl>+<Q>
Fill	Заливка	<Shift>+<F5>
Free Transform	Свободное трансформирование	<Ctrl>+<T>
Help	Помощь	<F1>
Paste	Вставить	<Ctrl>+<V>
Show Grid	Показать/Спрятать сетку	<Alt>+<Ctrl>+<.>
Текст		
Level Left	Выровнять влево	<Ctrl>+<Shift>+<L>
Level Right	Выровнять вправо	<Ctrl>+<Shift>+<R>
Level to Centre	Выровнять по центру	<Ctrl>+<Shift>+<C>
Text Transform	Трансформация текста	<Ctrl>+<T>
Show/Hide Rules	Показать/Спрятать линейку	<Ctrl>+<R>

Повторить последний фильтр с теми же настройками можно, выполнив клавиатурное сочетание <Ctrl>+<F>.

Повторить последний фильтр с другими настройками можно, выполнив клавиатурное сочетание <<Alt>+<Ctrl>+<F>.

Приложение 2



Глоссарий

Аддитивные цвета — большинство цветов видимого спектра могут быть получены путем смешивания в различных пропорциях трех основных компонент окрашенного света. Этими компонентами, которые называются первичными цветами, являются красный, зеленый и синий цвета. При смешивании первичных цветов образуются вторичные цвета: голубой, пурпурный и желтый. Первичные цвета называются также аддитивными, поскольку в результате их объединения (сложения) получается белый цвет. Аддитивные цвета используются в системах освещения, в видеосистемах, в устройствах записи на фотопленку и в мониторах. Например, ваш монитор создает цвета, пропуская излучаемый свет через красный, зеленый и синий люминофор.

Альфа-канал (Alpha channel) — дополнительный канал с 8-битовым представлением. Используется для создания и хранения масок, на печать не выводится.

Байт (Byte) — единица информации, равная 8 битам. Является единицей измерения объема оперативной памяти, дискового пространства, размеров файлов.

Бит (Bit) — двоичный знак, "0" или "1", используемый в вычислительной технике для представления информации. В компьютерной графике служит в качестве единицы глубины цвета. 1 битом на пиксел кодируется штриховое черно-белое изображение, 8 битами на пиксел — индексированные цвета или градации серого, 24 битами на пиксел можно закодировать 16,7 млн оттенков цвета.

Битовая карта (Bitmap) — таблица цифровых значений, кодирующих цвет каждого пиксела изображения. Обычно служит обозначением черно-белого штрихового изображения.

Векторная графика — способ предоставления графической информации с помощью совокупных кривых, описываемых математическими формулами. Этот способ обеспечивает возможность трансформаций изображений без потери качества.

Выделение (Selection) — операция маркировки совокупности пикселей для перемещения, трансформации и т. д. Выполняется с помощью специальных инструментов и команд.

Выделение цветной краски (UCR) — метод в цветоделении, при котором темные цветные части изображения заменяются черными.

Гамма — коэффициент контраста в средних тонах изображения.

Генерация черного — определение количества краски, приходящееся на черную плашку при цветоделении.

Гистограмма — графическое представление распределения уровней яркости в изображении. Гистограмма дает общее представление о распределении пикселей в изображении. Концентрация деталей яркости в светах или тенях изображения свидетельствует о смещении его тонового интервала, которое выражается в снижении контраста. Определение тонового интервала изображения имеет важное значение для выбора наиболее эффективных методов тоновой коррекции.

Дополнительный модуль (Plug-in) — программное обеспечение (чаще всего фильтры), разработанное сторонними компаниями для использования с программой Adobe Photoshop и некоторыми другими.

Градации серого (Grayscale) — одноканальное представление изображения с 256 уровнями (градациями) серого цвета. На каждый пиксел изображения отводится 1 байт (8 бит).

Градиент — плавный переход между двумя или несколькими цветами.

Дуплекс (Duotone) — добавление цветной краски для улучшения печати черно-белого изображения.

Заливка (Fill) — заполнение выделенной области или всего изображения оттенком серого цвета, сплошным цветом или декоративными образцами.

Замена серой составляющей (GCR) — метод в цветоделении, при котором равные доли голубой, пурпурной, желтой красок заменяются соответствующим оттенком черной краски.

Инверсия (Invert) — изменение тона или цвета на противоположный (например, черного цвета на белый).

Индексированные цвета (Indexed Colors) — одноканальное представление фиксированного набора цветов (обычно 16 или 256).

Интервал (Spacing) — параметр, определяющий расстояние между штрихами в мазке инструмента **Paintbrush** (Кисть) или другого рисующего инструмента.

Интерфейс — основное окно, в котором располагается все необходимое для работы.

Кадрирование (Cropping) — ограничение части изображения с целью удаления лишнего и достижения большей художественной выразительности.

Калибровка — процесс настройки устройств (например, монитора) для более точной передачи цвета с одновременным учетом реальных полиграфических возможностей.

Калибровочная шкала — шкала градаций серого цвета.

Канал (Channel) — компьютерная форма отображения каждой составляющей цветовой модели.

Клонирование — копирование фрагмента изображения в интерактивном режиме с помощью специального инструмента **Stamp** (Штамп).

Контраст — степень тонового различия между областями изображения. Максимальный контраст — белое и черное без всяких переходов, низкий контраст — сближенные тона без резких переходов.

Контур (Path) — представление изображения с помощью векторных объектов, обычно основанных на использовании специального математического аппарата кривых Безье.

Линиатура растра (Frequency) — плотность точек в полутоновом растре, выражаемая обычно в линиях на дюйм — lpi (Lines per inch).

Маркировка (Labels) — опция, обеспечивающая размещение на оттиске служебной информации об изображении (имени файла, названия канала и т. д.).

Метки обреза — метки, печатаемые вдоль границ изображения, служат указанием для обрезки.

Метки приводки — метки, помещаемые на цветоделенных печатных оттисках и используемые для совмещения цветов в процессе печати.

Муар — паразитный узор на цветном оттиске, получающийся при неверной приводке, неправильных углах наклона растра и некоторых других технических условиях.

Насыщенность (Saturation) — характеристика цвета, определяющая его чистоту. Используется в цветовой модели HSB.

Обесцвечивание (Fading) — расстояние, на котором иссякает краска инструментов **Paintbrush** (Кисть), **Airbrush** (Аэрограф). Эффект призван увеличить соответствие компьютерных инструментов их реальным прототипам.

Обтравочный контур (Clipping Patch) — контур, предназначенный для передачи в другие программы в качестве маски.

Опорная точка (Anchor Point) — элемент сегмента контура — начальный или конечный узел.

Палитра (Palette) — способ вывода информации на экран; средство управления специальными окнами, которые можно свободно перемещать, свертывать и разворачивать.

Пастеризация (Posterize) — уменьшение количества тонов (цветов) для последующей передачи изображения. Используется для художественных целей или в целях подготовки изображения для трассировки.

Передаточная функция (Transfer Function) — функция, позволяющая устанавливать нелинейную зависимость между входными и выходными данными. Используется при цветоделении, цветовой коррекции и т. д.

Пиксел (Pixel) — минимальный элемент изображения на мониторе или в точечном изображении.

Пиктограмма — графический символ, представляющий программу, команду, инструмент и т. д. Используется как более эргономичный способ управления программой.

Плавающая область (Floating Selector) — выделенная область, временно существующая над изображением, с которой можно производить перемещения и различного рода трансформации, не оказывая при этом никакого влияния на само изображение.

Приводка (Registration) — совмещение цветodelенных полос по меткам приводки в процессе печати с целью получения полноцветного изображения.

Пункт (Point) — основная единица полиграфической системы мер, равна 1/72 дюйма. Используется в размерах шрифтов.

Разрешение (Resolution) — количество пикселей на единицу длины (обычно дюйм).

Растаскивание точек (Dots Gain) — дефект печати, вызываемый разными техническими причинами, состоящий в увеличении оттиска растровой точки на бумаге, что ведет к усилению плотности изображения.

Растр (Halftone) — в полиграфии техника передачи непрерывного тона с помощью бинарной структуры черного и белого. Тональным градиентам ставятся в соответствие размеры точек. Физический размер точек достаточно мал, и при восприятии они сливаются и более или менее имитируют tonальный диапазон.

Растушевка (Feather) — частичное распространение изменений, производимых в пределах выделенной области, за ее границы. Позволяет смягчить слияние изображения в выделенной области и остального рисунка.

Ретушь (Retouch) — коррекция изображения с целью устранения мелких дефектов, а также исправления tonального и цветового балансов.

Сведение слоев (Layers Merging) — объединение всех видимых слоев в один с учетом режимов слияния, непрозрачности и прочих условий.

Света (Highlights) — светлые тона изображения, на полутоновом растрированном изображении представляются точками малого размера.

Сглаживание (Anti-aliasing) — технический прием, в результате которого "ступенчатость" границ и линий в изображениях точечной графики сглаживается путем смягчения интенсивности в переходной области.

Сканер — электронное устройство ввода данных, которое преобразует двумерные графические изображения в компьютерную (цифровую) форму.

Слой (Layer) — дополнительный уровень для рисования. Метафора прозрачной кальки в традиционном дизайне.

Средние тона (Midtones) — тона изображения в диапазоне между светами и тенями.

Совмещенные данные (Sample Merged) — опция, позволяющая работать с изображением на всех слоях.

Тени (Shadows) — темные тона изображения; на полутоновом растрированном изображении представляются точками большого размера.

Тон — уровень (градиация) серого цвета.

Тоновое изображение — изображение, имеющее непрерывную (или условно непрерывную) шкалу серых градаций от белого до черного.

Точечная графика — изображение, состоящее из совокупности точек (пикселей). Каждый пиксел имеет атрибут цвета, кодируемый от 1 (черно-белый штрих) до 24 бит (цветное изображение с 16,7 млн оттенков).

Трансформации — изменения выделенной области (перемещение, масштабирование, поворот, перспектива, деформация). В точечной графике трансформации обычно связаны с искажениями.

Треппинг (Trapping) — увеличение площади более светлого цвета для предотвращения появления пустых зазоров при перекрытии более темным цветом.

Триадные краски (Process Colors) — три основные краски (голубая, пурпурная, желтая) и дополнительная (черная), используемые в стандартном печатном процессе. Синоним CMYK-цветов.

Угол наклона раstra — это угол поворота растровых точек относительно друг друга и общей оси изображения.

Цветоделение (Color Separation) — процесс разложения цветного изображения на четыре составляющие стандартного печатного процесса и получение отдельных фотоформ для каждой составляющей.

Цветовая модель (Цветовой режим) — визуальное и цифровое представление параметров цвета в зависимости от конкретных практических требований.

Цветовая модель CMYK — цветовое пространство, основанное на четырех цветах полиграфического процесса: голубом, пурпурном, желтом и черном.

Цветовая модель HSB — цветовое пространство, основанное на трех характеристиках цвета: цветовом тоне (Hue), насыщенности (Saturation) и яркости (Brightness).

Цветовая модель RGB — цветовое пространство, основанное на трех цветах: красном, зеленом и синем.

Цветовая таблица (Color Table) — матрица цветовых параметров, используемая для вывода цвета на экран, для конвертирования цвета из одной модели в другую и т. д.

Цветовой баланс (Color Balance) — соотношение цветов в изображении; отображается на цветовых полосах, позволяющих добавить или уменьшить содержание одного цвета за счет другого.

Цветовой тон (Hue) — основная характеристика цвета, отличающая его от других цветов, например, оранжевый от синего, фиолетовый от розового и т. д. Используется в модели HSB.

Цветокоррекция — изменение параметров цвета пикселей (яркости, контрастности, цветового тона, насыщенности) с целью достижения оптимальных результатов печати.

Шум (Noise) — совокупность пикселей, цветовые значения которых распределяются случайным образом.

Яркость — характеристика цвета, определяющая интенсивность цвета. Используется в цветовой модели HSB.

Приложение 3



Содержание компакт-диска

Файлы на компакт-диске представлены в табл. ПЗ.1.

Таблица ПЗ.1. Описание компакт-диска

Папки	Описание	Части/Уроки
\Вводная часть	Изображения, использованные в качестве примеров	Вводная часть
\Часть 1	Содержит PSD-файлы к урокам	3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12
\Часть 2	Содержит PSD-файлы к урокам	13, 14, 15, 16
\Часть 3	Содержит PSD-файлы и файлы изображений, использованных в уроках	18, 20, 26
\Часть 4	Содержит PSD-файлы и файлы изображений, использованных в уроках	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38

Предметный указатель

3

3D Transform 194

A

Advanced TIFF 35
Alpha Channels 152

B

Bevel and Emboss 72, 153
Blending Options 160
Bloat Tool 201
Brick 293
Brush Tool 132
Burlap 293

C

Canvas 293
Channels 152
Charge Coupled Device 32
Chrome 236
Clone Stamp 348
Clouds 356
Color Dodge 163
Contact Image Sensor 32
Cube Tool 194

D

Difference Clouds 252
Difference Clouds 236
Diffuse Glow 207
Direction 210

Dodge 146
Drop Shadow 144, 157
Dry Brush 335

E

Extrude 190, 253
Eyedropper 141

F

Fill Opacity 164
Flow 94
Foreground Color 52

G

Gaussian Blur 254
Glass 207
Global Light 154
Glowing Edges 231
Gradient Overlay 155, 173
Grain 244
Grid 165

H

Hand 202
Hard Light 353
Highlight 154
Hue/Saturation 54

I

Inner Glow 175
Inner Shadow 156
Input Levels 250

L

Lessons Photoshop CS 31
Level Based 191
Lighting Effects 84, 165
Liquify 197

M

Magic Eraser 37
Magic Wand 123
Mask Incomplete Blocks 192
Mirror Tool 201
Move Tool 53

N

Neon Glow 244

O

Ocean Ripple 207
Outer Glow 175, 248
Output Levels 250

P

Palette Knife 324
Pattern 70
PDF-формат 31
Pillow Emboss 153
Plastic Wrap 231
Playback Options 38
Polar Coordinates 207
Preserve Transparency 170
PSD-формат 8

R

Radial Blur 242
Reconstruct Tool 200
Rectangular Marquee 202

Rectangular Marquee Tool 66
Reflected Gradient 136
Render 224
Reverse 166
Ripple 61
Rulers 107

S

Sandstone 293
Set Selection 38
Shape 37, 184
Smart Blur 327
Smudge 139
Soft Light 170
Soften 154
Solid Front Faces 192
Stroke 72
Stroke Path 137
Swatches 37

T

Texturizer 331
Trackball 195
Transform 112
Turbulence Tool 201
Twirl Clockwise Tool 200
Type Tool 53

V

Vivid Light 141

W

Watercolor 218
Wind 64, 211

Z

Zoom 202

А

Автоматическое распределение
уровней 308
Альфа-канал 80
Аэрограф 104

В

Векторная графика 6
Верхний левый цвет пиксела 68
Волшебный ластик 37
Входные уровни 306
Выходные уровни 306

Д

Диапазон цветов 256
Добавить шум 80, 139

Е

Единичная колонка 76

З

Заживляющая кисть 284
Заменитель цвета 30

И

Инверсия 102
Инвертировать цвета 343
Индексированный цвет 6
Инструмент:
 градиента 87
 перемещения 67
 формы 91

К

Калибровочная информация 8
Комбинация клавиш 27
Компактный просмотр 16

Компоновка слоев 13
Контуры 22 31
Коэффициент сжатия пиксела 11
Кривые:
 настройка 311

Л

Линии сетки 165

М

Модель CMYK 7

Н

Наложение 85
Непрозрачность 16

О

Образцы 19
Опции палитры 14

П

Пакетная обработка 41
Перезагрузка цветов 159
Пипетка 141
Подгонка изображения 46
Поток 94
Презентация PDF 43
Прозрачность 90
Прямоугольное выделение 79

Р

Радиальный градиент 94
Размер изображения 14
Размытие 31
Разрешить продолжение 40
Расположение палитр 12
Растеризовать слой 57
Растровая графика 5

Растровый формат 6

Растушевка 83

Растягивание 83

Режим:

 сканирования 33

 смешивания 112

Рендер 31

Ручка 99

Рябь 61

С

Световые эффекты 84

Сделать выделение 104

Слои 21

Создать дроплет 43

Создать новое действие 40

Сохранить действие 41

Сохранять пропорции 69

Спектр 110

Способ цветокоррекции 281

Степень сжатия 7

Стили 19

Стиль Satin 180

Т

Текстура 216

Тень/Подсветки 28

У

Установки инструментов 13

Ф

Фаска и рельеф 72

Фиксированный размер 108

Формат PhotoShop 6 7 8

Формат RAW 26

Фото-фильтр 29

Ц

Цветовая модель 7

Цветовая уловка 99

Цветовой профиль 10

Ш

Шкала серого 16

Э

Эллиптическое выделение 76

Я

Язык PostScript 8